

X-Files - plakat

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

Cena 4,90 PLN

INDEX 346498 • ISSN 1429-1725

OPISY:

FINAL FANTASY VII



RESIDENT EVIL
2

EVERYBODY'S GOLF
• ROAD RASH 3D •
BOMBERMAN WORLD

PRZEGLĄD STRZELANIN FPP

TEST PADÓW

WYWIAD Z
SPICE GIRLS

TYLKO NA PLAYSTATION!

CRIME KILLER • ELRIC • KULA WORLD
TEKKEN 3 • PITFALL 3D • SHADOW MASTER
LEGEND • RUNNING WILD • TACTIC ORGE



7

marzec '98



placem nas, na przykład do USA. ACCLAIM planuje wydać tę grę bezcenne na popularnym amerykańskim sprzęcie: Sony. Tym razem A-1000 nie ma straszyć przeciwników. Dzięki konsekwencji BLOODSHOT. Ma to być straszliwy w stylu nie wydanego jeszcze METAL GEAR SOLID – jak na razie nie wiemy, czy wadomo, gdyż właściwe premiery gry została ustalona dopiero na kwiecień 1999 r.

Tymczasem firma MOWNIECie przekazała premiery gry **SAN FRANCISCO RUSH** w wersji na PlayStation. Po ogromnym sukcesie, jaki odniosła ona na Nintendo 64 w USA, twórcy starają się, aby wersja na PlayStation była jeszcze lepsza od poprzedniej. Z ostatnich zmian wynika, jakoby dedekcja została opcja „Explosive Mode”, bazująca na fabule z filmu SPEED. Musisz przekonać jak najszybciej przez całe miasto, aby przywrócić Twego konia do zdrowia. Nie spalisz ponad 50 mil na godzinę (ok. 80 km/h) – przel. kor. Czerw. strona.

Jednak najciekawszą niespodzianką sprawiła wyprawa na **GEX 2: ENTER THE GEXO**. Wersja 24-ryczniczna miała swoją premierę w Japonii. Z tego co się dowiedziałem, to gra będzie na laptopie nawet Mega 64. GEX 2D ma bowiem niezwykle ostrą grafikę, z całą masą detali. Perfekcyjne sterowanie i w tej roli doskonale sprawdzają się analogi i rozbudowana fabuła. Już niedługo

przekonamy się, jak jest. Będzie jednak nie na wszystkich komputerach, którzy już chcą grać, to już nie-... wprost nie-... samowolnie... w... na

I to już wystarczy, to co przegłosowałem dla Was, że dot. Mam nadzieję, że w przyszłym numerze będę mógł podzielić się z Wami większą ilością najświeższych informacji, proszę z Tokyo Game Show Spring '98

Nobuy

e-mail: nobuy@wcn.net.pl

10 najciekawszych sprzedawców się gra w Japonii. Lista 100 na wszystkie konsole

1. Gran Turismo (PS2)
2. Bio Hazard 2 (PS2)
3. Chrono Trigger (Dungeon PS2)
4. Bust A Move (Game and Play Action PS2)
5. Tomb Raider 2 (PS2)
6. Bombman World (PS2)
7. Samurai Gekko Gekko (Saturn)
8. Axel (Saturn) Dragon RPG (Saturn)
9. Tales of Destiny (PS2)
10. Overlord (PS2)

GRAN TURISMO na czole listy, znowu za nim BIOHAZARD 2 i Chrono Trigger. W tym roku 3 grę na PlayStation 2 na Sega Saturn i Saturnie. W tym roku 3 grę na PlayStation 2 na Sega Saturn i Saturnie. W tym roku 3 grę na PlayStation 2 na Sega Saturn i Saturnie.

MEDIASOFT

MEDIASOFT s.c., ul. Marszałkowska 28, 00-576 Warszawa
tel./fax: (22) 628 52 69

MEDIASOFT jest jedynym dystrybutorem oficjalnym dla konsoli SONY PlayStation firmy SONY

HURTOWA SPRZEDAŻ AKCESORIÓW I GIER NA KONSOLE SONY PLAYSTATION

PROMOCJA!

Przy zakupie hurtowym
ATRAKCYJNE UPUSTY



SKLEPY FIRMOWE:

MEDIASOFT s.c.
ul. Marszałkowska 28,
Warszawa, tel./fax: (22) 628 52 69

DOM HANDLOWY "MAXIM"
ul. Jerozolimski 34
Warszawa, tel. (22) 652 37 35

KALEJDOSKOP



Jak co miesiąc w tym miejscu, przedstawiam Wam przygotowywane przez producentów najświetniejsze porcje sofu na nadchodzący kwartał. Na szczególną uwagę zasługują oczywiście SPICE WORLD - graika „wykonawczyca” dostarczona z zespołu Spice Girls. Oprócz tego DIABLO, ROAD RASH 3D, EVERYBODY'S GOLF i KULA WORLD na pierwszy rzutek rozczarować. Super zapowiada się LEGEND, ale boję się za odpuścić. Dla fanów multiplayerówek oczywiście BOMBERMAN WORLD.

X-FILES

FOX INTERACTIVE
Maj (USA)

X-Files: The X-Files



W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox. W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

ALL CHO

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

KULA WORLD

GAME DESIGN SWEDEN
Maj (EUROPA)

Grę na starcie w pięknym, stylizowanym świecie, który przypomina bajkę. W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

Nasze zadanie jest bardzo proste - trzeba odnieść kulę do końca drogi, czyli do końca świata. W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox. W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox. W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox. W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox. W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

Szykuje się bardzo ciekawa gra dla wszystkich, którzy lubią podjąć wyzwania i rozwiązywać problemy. W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.



W tym grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

ROAD RASH 3D

ELECTRONIC ARTS
Marzec (USA)

Najbardziej szalone na PC ROAD RASH będzie w pełni trójwymiarowe, w nowym, odświeżonym wydaniu.

Przygotowane ponad 200 mil dróg w trzech różnych scenach 3D trasy, które w grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox. W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox. W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox. W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.

W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox. W grze, która jest częścią kolekcji X-Files, gracz przeżywa przygodę z agentami Fox.





SPICE WORLD

SCEE
Credentia (EUROPA)

Już nowe, wykręcone przed siebie serwo silniki liniecznie. Oznaki cendorwania, choćby zrywnie, drżące, wyprzedzają jak małe makroty. Zgrabnie przemieszczają się, wyprzedzają "technię" (tępe, dżumy, dręgoty, gwałtowne). Ma koniec, przystaje słowo przynależne do SCEE „Gel Power and PlayStation Power” — to wybuchowe kontrakt! Spide Girls przebiegają do PlayStation — mają power, są widowiskowe i brzmiały perfekcyjnie.



BOMBERMAN WORLD

HUDSON SOFT
Miyazaki (USA)

[illegible]

Wskazywać przy tym, że Multi-Tagent podlegałby do kontroli umiarkowanej, a nie gwałtownej, jak to miało miejsce w przypadku innych, nieuczciwych, systemów. Niech to Szwajcy, a nie inni, będą odpowiedzialni za to, że nie ma to być system, który nie będzie miał żadnych ograniczeń.



STRZELANINY FPP



„Czask, prask i po wszystkim” – tak, zgodnie z zycową filozofią dżedka Pożępszyńskiego, winny wyglądać wszystkie dobre gry doomopodobne. Bez zbędnych strasów, frustracji, z porównującą fabule, ciekawymi zagadkami, wyważonym poziomem trudności. Oj, łatwa i przyjemna rozrywka. Pech jednak chciał, że dżedek Pożępszyński to stary pierdziel, zaś swoją wykiwną analizę wygłasza tylko między porannym czyszczeniem uszu a poobiednią seną złożonych reakcji chemicznych, pospolicie zwanych „gazami”. Tak więc raczej nie będzie na PSX’owym patrolu doomoklonów. Choć samo powiedzonko, czemu nie?

A teraz może z nieco inną beczką. Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się w ile dobrych strategiach grałobyś ostatnio? A w ile doomopodobnych? Żółta łebka, nieprawda? Dżedko, przecież PlayStation to platforma do typowo wojowniczych produkcji. Co czego zabierzemy? Ano, do tego, iż do omówienia nienależącej sobie rządy na PSX’owym rynku. Nowe porzecz tego typu ukażą się dość sporadycznie, a ich jakość nie zachwyci. O ile bowiem na PC wieloletnia saga z ID Software pokazała, że zawsze można ściągnąć nowego ducha w potężnie wyeksploatowanym już twórczym, o tyle na PlayStation po prostu nie ma kto takiej drogę wyznaczyć. Dlaczego?

Ode. Duro bliździe japońskiej kultury, a więc i japońskim deweloperom, są różnego rodzaju skomplikowane gry RPG, a takie np. „prosta” strzelanina FPP to dla nich niejako druga liga. Jeśli jeszcze dodamy do tego fakt, iż nasz Zółty Świecznik stawia głównie na PSX’owego rynku, to sytuacja naprawdę groźniejsza być zabawa. Z kolei europejscy, czy też amerykańscy programiści dylt często uciekają się do najsłabszych PC-towych konwersji. Czyli ani Wachod, ani Zachód?

No, za tak dzie to nie jest! W ciągu tej kulturowej egzystencji PSX’a na światowym rynku powstało jednak parę całkiem nienajtych tytułów. A zatem, spośród poniższej listy, postaraj się je wybrać, pokrótce opisać i na końcu ocenić, porównać.

- 1 **ALIEN TRILOGY**
- 2 **DARK FORCES**
- 3 **DISRUPTOR**
- 4 **DOOM**
- 5 **DUKE NUKEM**
- 6 **EKHUMED**
- 7 **FINAL DOOM**
- 8 **PO’ED**
- 9 **HEKEN**
- 10 **TENKA**

Oczywiście, oprócz wyżej wymienionych tytułów, wypisuję także porzecz udawane, łączące w sobie, poza cichymi doomowymi, także elementami innych gatunków. Są to produkty często z pogranicza gatunku i jako takie nie zostaną uwzględnione w dalszym przeglądzie, szczególnie że nie stoją one o sprawę audio-wizualną czy grywalność. Zaliczyłem więc do nich następujące porzecz:

BRAMMA FORCE
DESCENT
DESCENT 2
EPIDEMIC KILKAK 21
KILKAK THE BLOOD

Myślę, że sytuacja tutaj nam się nieco wykłamała i z powodzeniem możemy wybrać kilka doomowców naprawdę godnych uwagi. A zatem, przedstawiam Wam swoją szóstkę:

ALIEN TRILOGY
DISRUPTOR
DUKE NUKEM
EKHUMED
FINAL DOOM
TENKA



ALIEN TRILOGY

To jedno ze starszych, ale wciąż grywalnych, porzecz. O jej jakości niech świadczą choćby fakt, że jako jedyny został przekonwertowany z PlayStation na PC, a nie odwrotnie. Oczywiście jest już trochę nadgryziony przez zły czas, ale jak słusznie zauważył HR, nadal posiada niesamowity klimat. Czy



jest bowiem klimat, kto spokojnie może przeżyć obok tych dyndających, opływających śluzem Ooocych? Szczególnie gdy na twarz skłania nam kilka male, wydaje się na wszystkie strony larwy? Nie! Poise same wraz zaskakują się w potużkowym przepaście... tuż znaczą się jopie! Gdy bowiem na samym początku sedymy w szczytnie zamkniętej winidzie, a młotowe pełnia deklaraty rużdu sygnalizują że na zewnątrz coś się toli dużego, to już wtedy doświadczaemy tego dziwnego, wspaniałegożego tego uczucia – niepewności, strachu. Staramy się więc upokoić, tłumaczyć sobie, że to tylko gra i tak naprawdę nic złego nam się nie stanie, a poza tym, to mama zasa wroci. W tej samej chwili naszych wzro dobiega niepokojące sapanie i już zupełnie tracimy powrold siebie. Jak zatem widać, pro-



gram chłubnie kontynuację nieocnie atmosfery swoich wieloletnich filmowych poprzedników. Czy jednak od strony technicznej sprawują się słownie dobrze? Ze strasznie mocno! Atmiedzi, że nie. Cóż miał jużą bardzo destrukcyjne działanie. Przede wszystkim zaś: naprawdę wrecz animacja bitmapowych potworów. Co prawda niektóre z nich wyglądem niewspółgają do swych filmowych odpowiedników, ale poruszają się w zupełnie inny, strasznie sztywny sposób. Poza tym, widoczne są dość mocne uproszczenia potrzebnych leveli, brak im takiej wielopłaszczyznowości a poruszający wszędzie półmrok nie najspójniej maksuje mało szczegółowe grafiki. Niestety, ale często to właśnie te graficzne niedociągłości zupełnie rozbijają klimat i sztywność, sprawiając że do bezmyślnego przełania w szaro-białe,



rozpęstiłowując się pokroju. Na szczęście program trochę ratuje się dostępnym interaktem, adekwatnym do tego, jakim Ripley posługiwali się w filmie. Choć i tutaj przydało by się więcej twórczej inwencji.

Szczęśliwie, jest to produkt niedługo dobry, pozwalający spory potencjał w postaci kinu oraz filmowej otoczki, ale niestety krąży pod względem bardzo przestarzałej w tego typu grach, oprawy wizualnej.

DISRUPTOR

Ostatnimi czasy fani, podopieczni PSX'owych strzelnic FPS Myśle, że nie jeden raz zetknął co bardziej zdesperowanych graczy od ostrzeżenia, że ich zginęli oni od przebiegłości, że „może by w jakiejś strategii” no, tak dla odmiany? Ja im tam radzę: że może by koniec o towarze, że tak dla odmiany, a co tam więcej o kogo chodzi? Wracając jednak do tematu, to właśnie **DISRUPTOR** straszył pewnie „zawór bezpieczeństwa”, podtrzymując PSX'owy rynek doświadczeń. Zobaczyć zatem, co w nim takiego nadzwyczajnego? Zaczynamy więc od celów.



przekrojenie konstrukcji ataku. Często więc Hissam się na tym, że końcówki leveli już przeczyli się na nowo. Zanim więc fabuła. Jedynym słowem ułożałem się z głównym bohaterem. Składe jedynie, że grę atakowa nie jest najwzrostu klasy, co często puka efekt ogólny. Engine **DISRUPTOR** bardzo dobrze sprawdza się w ekp. Podwyższona rozdzielczość nader pozytywnie wpływa na ogólny poziom grafiki. Płynność działania także jest

węcej niż zadowalająca, że można się nawet pokusić o termin utracony. Nieprawdą wizualna oprawa programu roli wizerunku. Dokładnie i zróżnicowane, bardzo udany efekt ręki, niesłusznie pojawiające się detale obiektyw, żywe kolory czy liczne efekty świetlne ukazują profesjonalizm kościół z **UNIVERSAL INTERACTIVE**. Jakiśkolwiek jednak przepływność monitora skutecznie eliminuje obfite różnorodność poszczególnych leveli. Niemal w każdej misji będziemy wysłani na inną planetę, podważa nowe budowle. Co prawda 13 to niezbyt imponująca liczba, ale zapewniam, że szybko ich nie skończycie. Inaczej mówiąc ostatniego etapu. Reaktery, jednak i **DISRUPTOR** posiada kilka dość zniechęcających wad. Po pierwsze bowiem trochę słabą designu przeciwników. Zarysowania z różnymi rysowanymi sprawa'ów na rzecz renderowanych obiektów. Pamięć serm w sobie nie jest tły, ale efekt końcowy, jak dotychczasowy, jednak jest od doskonałości. W większości natknęliśmy się zatem na słabo animowane roboty, a i



podkreśli, gdy spotkamy parę humanoidnych postaci, sytuację nie ulegnie poprawie. Po prostu nasi sztywność ich ruchów. Drugi, już nie tak poważny minus, to łowienie poszczególnych pomieszczeń. Iste nie leveli i według podobnych schematów. Mówiąc nąpółgłose, czasem zdarzy się tak, że będziemy przechodzić przez steryg niemal identycznych, następujących po sobie korytarzy itp. na Marsie. Także, co niektórym osobom, może się niezbyt podobać dość długi, futurystyczny wygląd broni czy dodane, olśniewające, nadmierne energii psychizacji i dźwięki innych to z kolei niewątpliwą plus. Ale to już kwestie gustu.

DISRUPTOR to może trochę odsunąć przy **DUKE NUKEM** ale nadal godny polecenia shooter 3D. Wstępnie

DUKE NUKEM

Na PC nastąpił **Duke 2**, a na PlayStation? **DUKE NUKEM**! Z pewnością wielu na niego czekało i z pewnością wielu się na nim zawiodło. Jakość konwersji to największe boleści tego tytułu. Książkę wciąż może porządnie kopnąć w tyłek, tyle że już najmniej wygląda. Tęto to z niego typowy „poker z basenem”. Jak by jednak nie patrzyć, to **DUKE NUKEM** jest obecnie najciekawszym PSX'owym doświadczeniem. Jego potencjał zamyka się bowiem w jednym aczkolwiek bardzo istotnym, sio-



we - grywalność. Kłopot, drogę leveli, możliwość odrzucenia interakcji z otoczeniem czy dynamikę bezpośredniego rozgrywania z pewnością przesadzą o sukcesie tego produktu. Składe jedynie oprawy wizualnej, chorą na zbytą pękniętą, niską rozdzielczość czy spowolnione animacje. Ale co? podłączając konstantą atak, zyskujemy zapamiętanie o tych technicznych niedogodnościach. Przede wszystkim kolejne etapy nie są zborem łudząco porównującym, lecz leżą się niemal w linowej całości. Cały czas trwa skomplikowany konflikt - **Duke** a banda obcych. Ale on ich albo on jego. Raz **Kazuo** „made shit into the alien's neck”, kiedy indziej zaś to on leżący na elektrycznym krześle, zlepany przez „osmów”. Zatem w nocy czy białej dzień nie możemy narzekać.

Wszystko dzieje się naprawdę szybko, e analogowo sterowanie powoduje, że lat z przyjemnością. Przewidywać, wykorzystując swe ohydne mordercy w garbowych rykach, że proszą się o poczynienie rekulty. Swinki, wesoło pochylając, lecz, że policyjny mundur przed cymkolwiek je uchroni. W jakim jednak obryzmam się błędnie, utwierdzając sobie dopiero gdy ich fali młotowców spływają po okalających ścianach. Ten brutalność to w **DUKE NUKEM** nadal jest. Spręża temu celawym asenali (shotgun, pipe-bombs, zamek tłacz) oraz wspomniane już powory, powodujące niemal własny charakter, indywidualność. Książę ocywicie by nie był książcem, gdyby nie posiadał swego genialnego trybu Multiplayer. Dzięki niemu swego wyżywni niedostępnym dla pozostałej szawki. Można rozbudować wieloparomowości, a także



skomplikowana architektura wnętrza, czynią z niego produkt niemal obowiązkowy, tak dla właścicieli samotnej rozrywki, jak i posiadaczy LURK i kłosa (z kolegami konsolowcami, kłosa nie posiadając, za cegieł jest w d... kopać).

EXHUMED

To pewien awanturnik w tym całym świecie PSX'owych domowców. Wystraszony dość niespodziewanie, a co dziwnejsze, przy nieco zmienionych proporcjach okazał się naprawdę godnym uwagi. Zdziwiono tu z bardzo lub mniej futurystycznym scenarzem, na razie prawdziwego Egiptu. Poza tym porażono wyśkit faktu, że dodano miśnię i zbierania i używania przedmiotów, a także zamykano i otwierano wały czysto platformkowych elementów (np. skłanianie po zawalających się pły-



EXHUMED

wności. Wam jako niedźwiedź marna Smaczego. Do czego jednak mogli bym się w EXHUMED przyczepić? Engne gierki sprawuje się nadto dobrze, aczkolwiek zauważnie się pewnie spowolnienie przy większej liczbie wydzielanych obiektów. Czasem także szwankują procedury odpowiedzialne za przeliczenia gąsienicowa otaczającego nas świata. Pojawia się to też łamieniem poligonów czy też niegłębokością niektórych elementów. Grafika jednak, mimo tych paru niedopasowań, obficie w wały pociągających oko. Detail Polariszroczysła woda przenosi się bardzo ładnie i faluje niemal jak u mnia w kłozie. Light-sourcng też jest rzeczą sobie a powstające w ten sposób refleksy świetlne czynią mocno grobowce choć trochę dostępniejszy niż. Sekunda zatem, za przy tak ciekawie zapożyczonych levelach zabrakło trybu Multiplayer. Z kolei poziom w grywalności szorę programu jest dla wywołany poziom trudności, polegający przez brak możliwości nagrywania w dowolnym momencie gry. Wystarczy bowiem jeden nieakceptowany ruch i już musimy zaczynać cały level od po-



EXHUMED

more. Okazuje się to, jak widać, bardzo udanym połączeniem i przynosiło nam z LOGOTOMY SOFTWARE sporo zysku. Oczywiście nigdy by się tak nie stało, gdyby EXHUMED, prócz powyższych, nie miał za sobą także felihowej oprawy audio-wizualnej. Pełen tajemniczych legend, krwawych kłozów oraz prawdziwych bogów Egiptu stanowił bardzo wdolny i głęboki temat. Odwołuje się to korzystnie nie tylko na romantyzm teraźniejszości, lecz także wręcz doświadczenia basenist. Między dwadzieściami anatomicznych rzędów, podważaniem hieroglifów czy bezczeszczeniem przedmiotów i ich innych relikwii, znajdziecie również czas na bezpośrodkowe wywołanie ról i takimi np. miśnię skorumpacji i ról normalnych ludzich rozmawiających z rólkami, budującymi innowacjami, ich kapłanami czy wieszczami z wielom i zmioty obym. Głównie będą nawet tak miłe, że na pogawędki zpróżają Wła do własnej wiedzy. Ostateczna konsultacja mora



EXHUMED

drętku. Gra zatem, mimo niewielkich zalet, może lekko zniechęcić. Poada dość drowy, zgola eny od pozostaje sławo, klimat i rację nie pozwala na bezpośrodkowe mianowane amunicyj. A szkoda.

FINAL DOOM

Co? Maga tytułu. Od niego to graficzne wszystko się zaczęło. Pierwszy raz zastosowano wielopozornowość, i to tak zaawansowaną. Grafika też stanowiła istotną rewolucję, zobowiązań architektura pomieszczeń. Wzrostem 3D umiał niemal Doom. Było to bardzo dawno temu i od tamtego czasu człowiek zdążył się już kilkakrotnie zmienić. Gra jednak wciąż po-

stade pewien urok, dźwięk się, która utrzymuje przy niej sporą grupę zapalczyków. Czy jednak można przyciągnąć młodzież części konsolowych użytkowników, których serentymenty leżą jedynie z czymś o podobnym nazwie. Pampars? Zobaczymy zatem co staruszek DOOM w swojej bardziej zwinnej, PSX'owej wersji FINAL, potrafi. To gra jest chora, zwinna, sprężona jednym słowem, normalnie. Jaki zatem jest ten szwag upieczony łanem komputeryjnym, rozrywki, a Twój mógł wprost normalnie funkcjonować, to konieczne zapoznać się z tym właśnie tytułem. Świat już nigdy nie będzie wyglądał tak samo. A starci wyodrębia? O z pewnością przypominając sobie swoje pierwsze estetyczne doznania tego typu. Kłoz, wielość normalna w kłozie modnej szorę, na każdej modnej płaszczyźnie i w każdy miśnię kłozu. Okazuje się, że kłozu, ponieważ



FINAL DOOM

na cię. Wzrostem się do pierdo zły. To to już czasu więcej, gdy obywatel nie zapalczy się w to gołota progo? I to to już obywatel polewał wychowało się na tej właśnie grze? Nie jednak nie jest wieczna. Tak też staruszek DOOM, wraz z ugiwaniem czasu, coraz bardziej niedolępnym. FINALne kolory egipskiego. Nie da się zatem ułżyć ze technicznie jest już sporym przyszkolonym. Wapniało nagdyś levela zbyt często zaczynając przypominać nieakładną postawianą kartonową pudła, wydają się narbić uproszczone. Raz też dość duże pikselizacja potworów, jak i tekstów. Liczne kłozu składających się na animacje tych pierwszych również nie napawo optymizmem. Zast brak swobody ruchów i chęć patrzenia górnego, to koloryt szorę. Cieszy natomiast zastosowanie 16-bitowej palety kolorów oraz poprawienie szorę bi dźwiękowej, ale to chyba typowe zalety PSX'owych kłozów. Co innego natomiast przyciąga w FINAL DO



FINAL DOOM



FINAL DOOM





UMIEĆ klimat grywalności, a przede wszystkim dość duży powrót do brzo-
takości, zewsząd w obu tych elemen-
tach sprawia, że warto rzucić okiem
na ten właśnie tytuł. Bogaty arsenał, z
pię mechanizmami na ciele, aż benci po
sprawdzą go w dołku. A skąd nie-
zaprojektowana powroty szczegól-
nie sekwencji ich zgonu stanowią ge-
niałką ku temu okazji. Jeśli jeszcze
masz możliwość gry po LINUX, to nie
wzrost nad tym się dłużej zastana-



wiesz „Och, wiesz” w dół, słuchaj
na pięty i ręk, zalew ich wszystkich

TENKA

Długo to poryć. Pamiętam, że
złoty czas potwy byłam na
wzrosty by zrobić choćby garść in-
formacji na jej temat. Zapewne w
zachodniej prasie były naprawdę słabo-
trybujące, zrywkowe się rewolucja. W
koncu jeden z najgłośniejszych sła-
bów developerów - PSYGNOSIS -
wziął się za PSK'owy rynek doomow-
tych i choć spełnił wszystkie obietni-
ce, zawiódł multum technicznych
uspolewień, to osiągnął jednak cza-
sów... Grywalność? Klimat? Duszny?
Moja wytyczna po trochu. Powstał
zatem bardzo dobry produkt, z poro-
zami nowelizacjami, a tak naprawdę niki-
Przedkładny jednak po kolei wszyst-
kie aspekty dotyczące TENKI. Już na
początku, podczas samego intro, o tak-
te w półmiejscowym menu, uderza obraz



mi klimat grzeń. Aż czuć tę futur-
styczną, wręcz psychodeliczną atmo-
sferę. Wszystko faluje, szumi, wibruje,
migie, jęknie. Efektu dopełnia general-
nie wręcz muzyka. Chętnie się masmo-
wicie, jakby w jakimś tanie, aż chętnie
znaleźć się tam w środku i grać.
Wszystko to jednak przeka, gdy tylko
zaczniemy konkretną rozgrywkę.
Oprawa wizualna, co prawda technic-
nie bardzo zaawansowana, ale bez por-
pauzy od strony grywalnościowej nie
jest w stanie dużej zamarzaw. Nie-
odpowiednie naturowe się wzniesia, za-
programatorem zaskakującej koncepcji,
dostępno. Znasz w TENCE niemal
wszystkie cięgi na tę właśnie chorobę
- przesiadki formy nad przyjemność z
grania. Takie, na przykład, obcecywa-
nie, trójwymiarowe powroty. Na pierw-
szy rzut oka niewieloznaczne, wreszcie
w pełni przesłannym, poligonalne. Ojciec
Jednak po dłuższym obcowaniu z nimi
dochodzimy do wniosku że po pierw-
szym, choć płynnie, to dość słabo się
animowane, po drugie, ich projekt nie
zachwyca, po trzecie, to jakieś dziwne,
bio-mechaniczne kreatury, które chy-
ba bardziej pasują do obszaru Hra-
na, niż prostego doomowca. Nie
lepiej też przedstawia się sytuacja z wy-
stojem wewnątrz. Poczujcieśwo iaczo-



ję liczne efekty świetlne, ciekawą
mroczną, bogato teksturalną kon-
tastę. Z czasem jednak, nieodparcie
zaczyna dominować wzniesienie mono-
tonii, schematyczności poszczególn-
nych leveli. Powoli zaczyna się za-
stanawiać „Czy myślenie już tutaj nie
było”. A w końcu, mrocznym odława-
m TENKE z powrotem na półkę. Tak
wciąż mimo paru oryginalnych por-
tyśłów iaszerowy całowem, mechanicz-
nie podjęta bieżąca czy interesująca mu-



zy. TENKA niewątpliwie kładzie się
jako dość średni produkt, wart jedynie
pobieżnego obejrzenia

Oto krótkie podsumowanie:

	ALIEN TRILOGY	DISRUPTOR	DUKE NUKEM	EXHUMED	FINAL DOOM	TENKA
PABUŁA (czyli ilość poziomów i poziom złoty i srebrny) (maksymalnie 10)	5	8	5	7	3	9
GRAFIKA	7	8	6	6	5	8
MUZYKA	8	8	7	8	5	9
EPIKTY DZWIĘKOWE	7	8	4	7	7	5
GRYWALNOŚĆ	7	8	8	7	7	5
DESIGN LEVELI	8	8	8	8	5	8
KLIMAT	9	8	9	7	5	5
PRZESTAWNOŚĆ	6	7	8	8	7	7
DOSTĘPNY ARSENAŁ	7	7	8	7	8	8
STEREOWY (czyli ilość kana- łów dźwiękowych) (maksymalnie 2)	7	6	8	7	6	7
TRYB MULTIPAYER	-	-	8	-	8	-
OGÓŁEM	79	76	86	74	72	68

Jak zatem same widzicie, może trochę kontrowersyjne, ale chyba zastraszka,
wzrost DUKE NUKEM. Nawet bez, a co dopiero puzelki obrytmu grywalności,
trybu Multiplayer otrzymaliśmy w pełni pełnowartościowego. Out za nim wcale bardzo
dobry DISRUPTOR iaczkolwiek przepycha się z EXHUMED. Również szerokość
ALIEN TRILOGY i FINAL DOOM pociągają się doświadczenia. Słota jedyną
TENKE dość smutnie wciągają się na końcu. Ale tak to już specyficzny PSK'owy
rynek doomopodobnych, że dużo więcej gry wcale mogą konkurować z nowo
powstałymi programami. Niestety, nie świadczą to dobrze o jakości tych drugich.
Może zapowiadane na ten jeszcze rok HEXEN 2 i DARKTANA coś zmianą

lista przebojów

CHARTS

- | | | |
|----|-----------------|---|
| 1 | Resident Evil |  |
| 2 | Tomb Raider |  |
| 3 | Final Fantasy 7 |  |
| 4 | Soul Blade |  |
| 5 | Tekken 2 |  |
| 6 | Tomb Raider 2 |  |
| 7 | V-Rally |  |
| 8 | ISS Pro |  |
| 9 | Warcraft 2 |  |
| 10 | FL '97 |  |

[illegible]

GEOSOWAĆ ?

Abstracts in 1 volume, 2 quarterly digests, 2 trisemesters, 1 journal. **Changes** made to the above mentioned series: 1. **Abstracts** 2000-2001. **Changes**

10



Keweenaw na Hicte



Pórcija baz imian

Abstracts in Russian

Spandoli: *Il vola/ano. II*

Pozovte na listy

Piotrek

[illegible]

History: minerals

Loki



Foraging patterns across 500 individual blue dragons. At the top left, foraging time intervals are categorized by the percentage of the day spent foraging. The top right shows the percentage of the day spent foraging by the percentage of the day spent foraging. The bottom left shows the percentage of the day spent foraging by the percentage of the day spent foraging. The bottom right shows the percentage of the day spent foraging by the percentage of the day spent foraging.

Hitzig, Michaela

Kali



Jeżeli nie jesteś zadowolony, możesz wrócić do sprzedawcy, który ci to sprzedawał. W tym celu musisz mieć dowód, że to, co ci sprzedano, nie jest tym, co ci zostało obiecane. W tym celu musisz mieć dowód, że to, co ci sprzedano, nie jest tym, co ci zostało obiecane. W tym celu musisz mieć dowód, że to, co ci sprzedano, nie jest tym, co ci zostało obiecane.

Hilly meadow

Wielki sen! Głównym
na listę potrzeb
rocznego
porady - siłami!

W tym okresie
strasznie jest

David Allen
Executive

Raymond Steward
Boulder, CORobert M. Johnson
CSB 614

Grain/amp.
agreed printing price

Osakany na Wazim gony
na Mmofajana Loko
Zimbalu.

RESIDENT EVIL 2



Mniej więcej 2 lata temu świat oszalał na punkcie gry **RESIDENT EVIL**. Przewspaniały horror, jaki stworzył nam wtedy CAPCOM, spowodował niewiarygodny wzrost sprzedaży konsol SONY, zatem nie dziwnego, że pojawił się w końcu jego kontynuacja. Według niektórych opinii, aż do chwili obecnej **RESIDENT EVIL** uważany był za najlepszy program niepełny dostępny na PlayStation, a jako że szefowie CAPCOMU co raz przekładali daty premiery sequełu, wprowadzając o wiele większe udoskonalenia, można było spodziewać się czegoś równie dobrego.

MENU

RESIDENT EVIL 2 zawierał się na dwóch płytach CD. Pierwsza z nich oferuje nam nagrywkę, którą bohaterem jest policjant Leon Kennedy - to miał być właśnie jego pierwszy dzień pracy na posterunku policji w Raccoon City, gdzie właśnie było jego zdziwienie, kiedy po przyjeździe na miejsce został zaatakowany przez grupę zombieńców. Druga płyta to przynajmniej mój komentarz, Claire Redfield, słowny czołak grupy S.T.A.R.S. - Chris Redfield, jednego z bohaterów pierwszej części tej gry. Claire przyjeżdża do Raccoon City

do Claire, i odzwrotnia. Poza tym, dla obcych przewidziano po kilka różnych rodzajów broni: pistolety, różnego rodzaju granaty itp. bomb. Po ukończeniu obu płyt dane nam będzie zobaczyć pełne zakończenie gry.

IDĘ, PATRZĘ, ZOMBIE WIDZĘ...

Całość jest otwierana przez wprowadzające intro. O ile można

nieśledzić w pewnych momentach zwrócić uwagę na to, jak bardzo jego wykonanie (grafika) jest dobre, jak bardzo przystojny jest nasz bohater, jak bardzo jest on... W tym momencie w grze wprowadzamy w grę...



w postać wchodzi informacja dotycząca broni, na którą znowu możemy sobie pozwolić. Leon Kennedy to nie jest zwykły policjant, to jest ktoś, kto ma swoje własne sprawy, i to jest właśnie to, co sprawia, że jest on tak dobry. W tym momencie w grze wprowadzamy w grę...

w postać wchodzi informacja dotycząca broni, na którą znowu możemy sobie pozwolić. Leon Kennedy to nie jest zwykły policjant, to jest ktoś, kto ma swoje własne sprawy, i to jest właśnie to, co sprawia, że jest on tak dobry. W tym momencie w grze wprowadzamy w grę...



dwóch lub trzech przeciwników teraz możemy się już nie bać. W tym momencie w grze wprowadzamy w grę...

W miarę postępu gry w grze pojawiają się nowe elementy, które sprawiają, że gra jest coraz bardziej interesująca. W tym momencie w grze wprowadzamy w grę...

Ale **RESIDENT EVIL 2** to nie tylko krwawa nagrobna, to jest także historia, która jest bardzo ciekawa. W tym momencie w grze wprowadzamy w grę...



wspominać wcześniej wspomnianą historię. W tym momencie w grze wprowadzamy w grę...

KLIMAT

Do tego wszystkiego możemy dodać klimat, który jest bardzo ciekawy. W tym momencie w grze wprowadzamy w grę...



Iu leczy model jazdy nie w samym V-RALLY. Nasze bryki znakomicie sprawują się na różnorodnym terenie, świetnie wchodzi w zakręty i potrafi nawet robić unik. Dochodzi do tego widoczna kolizyjność - co to więcej mówić - jedź z tym po prostu nieważącym. Przyjemność wynika z gładkiej jazdy, połączonych z bardzo dobrą oprawą graficzną. Mamy tu okazję zobaczyć poruszając się po przesłach, znakomicie zaprezentowanych oraz wykonanych scenariach. Czy to będzie schowana głęboko w dżungli ciada czy też słoty lodem planie arktycznej, ruszą się w dół nówkowani, charakterystyczne dla danego stępu alamenty dekoracje. Zwłoka też uwagę świe-

nie dostarcza kolorów tak przy modelowaniu krajobrazu, jak i samych przeciwników, którzy to przesuwają się nad zrywającymi chmurami. W pełni imponujące będą wyglądać na swój sposób bardzo realistyczne, więc doko. Te znakomite bogate w szczegóły grafiki w znaczącym stopniu wpływa na wywołany w grze nacisk, tajemniczy klimat. Przyczyna się do tego także muzyka, która, co się stało w przypadku PSYGNOSIS siłąsiem, niegana znowa w systemie Dolby Surround. Dobrze dobrane, nieintrygujące kawałki idealnie komponują się z całością

ry. Nie mamy tu jednak możliwości ustawienia stopnia trudności, a głażącywacja do łatwych nie należy. Jedną z trudności po pewnym czasie, kiedy już nauczymy się w pełni wykorzystać możliwości naszego pojazdu, okazuje się, że wyjątkiem całych mas wrogów jest dotychczas. O wiele gorzej może być w przypadku ataku z ograniczeniem czasowym, ale, jak już wspomnieliśmy, czym można SHADOW MASTER to bardzo dobrze i ekscytacyjnie wykonana strzelanka, prze która wylicz. Wam kawał czasu z kalendarza

Piotrek

Początkowo SHADOW MASTER może się niektórym wydawać zbyt trud-



Grafika	9
Muzyka	9
Grywalność	8
Ogólnie	8
Producent	PSYGNOSIS
Wydawca	PLA-M
Platforma	PSX
Wiek	16+
Wielkość pliku	10 MB

JOYBIT

**KOMPUTERY
KONSOLE
AKCESORIA
PROGRAMOWANIE
KOMIS**



**43-300 BIELSKO-BIAŁA
Ul. Cyniarska 34**

**Tel./Fax: (033) 150 414
0601 481 159, 0602 397 269**



CASTLEVANIA



Płatformówki ogólnie traktowane są jako niekomplikowane gry przeznaczone dla wyjątkowo ziębnych lub ewentualnie dla młodszych graczy. Jednak pomimo prostoty, od wielu lat gry te są bardzo popularne i cieszą się dużym kontynentem: najłatwiej znaleźć bohatera z platformówek. Mimo skłamań po ekranie od 1981 r.

CASTLEVANIA także jest platformówką z trzycioma. Najnowsze jej czołg noszące podtytuł SYMPHONY OF THE NIGHT, jakieś dwa lata ukazało się w USA i szybko sobie odrobiło popularność, a tym samym stało się w PSX EXTREME #5. Obecnie, gra ta jest już dostępna na półkach europejskich, a więc i polscy gracze mogą się cieszyć z tego tytułu.



W tym tak podziwiali się amerykańscy bracia. CASTLEVANIA jest nie tylko platformówką, ale i grą o bardzo ciekawym fabularnym tle. W tym tak podziwiali się amerykańscy bracia. CASTLEVANIA jest nie tylko platformówką, ale i grą o bardzo ciekawym fabularnym tle.

Mimo, że powołał mrocznego ducha, który jest grą o bardzo ciekawym fabularnym tle.

W tym tak podziwiali się amerykańscy bracia.

TRZY GROSZE SZERYFA

W tym tak podziwiali się amerykańscy bracia. CASTLEVANIA jest nie tylko platformówką, ale i grą o bardzo ciekawym fabularnym tle.



Ale



W tym tak podziwiali się amerykańscy bracia. CASTLEVANIA jest nie tylko platformówką, ale i grą o bardzo ciekawym fabularnym tle.

W tym tak podziwiali się amerykańscy bracia. CASTLEVANIA jest nie tylko platformówką, ale i grą o bardzo ciekawym fabularnym tle.

W tym tak podziwiali się amerykańscy bracia. CASTLEVANIA jest nie tylko platformówką, ale i grą o bardzo ciekawym fabularnym tle.

W tym tak podziwiali się amerykańscy bracia. CASTLEVANIA jest nie tylko platformówką, ale i grą o bardzo ciekawym fabularnym tle.



W tym tak podziwiali się amerykańscy bracia. CASTLEVANIA jest nie tylko platformówką, ale i grą o bardzo ciekawym fabularnym tle.

W tym tak podziwiali się amerykańscy bracia. CASTLEVANIA jest nie tylko platformówką, ale i grą o bardzo ciekawym fabularnym tle.

W tym tak podziwiali się amerykańscy bracia. CASTLEVANIA jest nie tylko platformówką, ale i grą o bardzo ciekawym fabularnym tle.

W tym tak podziwiali się amerykańscy bracia. CASTLEVANIA jest nie tylko platformówką, ale i grą o bardzo ciekawym fabularnym tle.



W tym tak podziwiali się amerykańscy bracia. CASTLEVANIA jest nie tylko platformówką, ale i grą o bardzo ciekawym fabularnym tle.

Kat

W tym tak podziwiali się amerykańscy bracia. CASTLEVANIA jest nie tylko platformówką, ale i grą o bardzo ciekawym fabularnym tle.

W tym tak podziwiali się amerykańscy bracia. CASTLEVANIA jest nie tylko platformówką, ale i grą o bardzo ciekawym fabularnym tle.

Grafika	8
Muzyka	9
Grywalność	9
Ogólnie	9
Wydawca: KONAMI	
Wydawca: KONAMI	
Wydawca: KONAMI	
Wydawca: KONAMI	
Wydawca: KONAMI	
Wydawca: KONAMI	
Wydawca: KONAMI	
Wydawca: KONAMI	
Wydawca: KONAMI	

FINAL FANTASY TACTICS



Duży sukces firmy KONAMI związany z wydaniem w ubiegłym roku gry VANDAL HEARTS rzucił światło na strategię rozgrywaną w systemie turowym. W arta panowania tzw. RTS-ów jest to naprawdę godnym odnotowania osiągnięciem. Jednak od tamtego czasu nie pojawiła się żadna pozycja nawiązująca do tego tematu, a o VANDAL HEARTS 2 też jak do nic nie słychać. Na nasze szczęście luka na rynku została wreszcie zapalniona, i to nie przez byle kogo, bo przez sam SQUARESOFT. Wraz z FINAL FANTASY TACTICS dostaliśmy wspaniałą grę taktyczną osadzoną w ramach RPG.

A czy przypadkiem nie jest przedłużeniem słynnego FINAL FANTASY? Można tu taką samą wątpliwość, przedmiotem refleksji są tylko te tym podobne.



stwo się kończy, bowiem FFT to gra zupełnie odmienna, odpowiadająca inną historią, a której bohaterami są również dotychczasowe postacie. Czylibyśmy więc byli świadkami rozpoczęcia się nowej, wieloletniej serii? W FINAL FANTASY Gdzie, oczywiście, zobaczymy. Na razie zajmijmy się tym, co mamy, bo rozszyfrować jest się czymś zachęcając.

Już na samym początku stajemy przed koniecznością wyboru pewnej frakcji. Znajdując się tu także w

wielkich wojowników. Od zakończenia wielkiej „wojny przedsiębiorczej” upłynęło bardzo niewiele czasu i pojawiają się wielcy wojownicy grubo ubiegający woli siebie śmierć i zniszczenie. Nazywani są „korpusami śmierci”. Z kadetów akademii utworzony został specjalny oddział mający za zadanie ten problem rozwiązać. Wśród jego członków znajduje się także nasz bohater, imieniem Ramza, który jako przedstawiciel wielkiej, zaskakująco przyszłościowego rodzaju odbił od drogi. Porządkowo lekcjonerem przez pierwsze

roków nasz wojowniczy nabierał stopniowo rezerwy, stając się po strachu bandytów. Jednakże z biegiem czasu na wojnie do bry i ucieczki Ramza zaczyna się powoli kształtować, czy aby stał się właściwym spór. Okazuje się, że „korpus śmierci” także mają swoje plany, a przedstawiciele wstępują się zakłamanie i akcja na pierwszy rzut oka przedstawia się jako wojna o przetrwanie. Nasz bohater poznaje swoje usamodzielnienie, staje się niewygodną osobą dla obydwu stron konfliktu. Jednak początkowo spory wydają się być w miarę rozwiązywalne, coraz mniej ważne, gdyż za sprawą pewnych starszych arteków rad kłótnia zwiła widmo wojny wielkiej wojny domowej.

Tak przedstawia się w słowno fabule FF TACTICS, która jest niesamowicie rozbudowana i zawiera Ufać nie można nikomu, jedna zdrada gotów długo i chyba każdy postać ma tu swoje własne cele. Genialnie wystrakon chodzi o zdobycie władzy, a nam o sprawiedliwość. Co, ktoś by chciał być dobie ciekaw, ale nabierając szybko doświadczenia i doświadczenia to kolejne wygrane utracimy sobie duszę nie do

potkanie. Poroz pod swoim dowództwem możemy mieć sporo, ale w wyjątku zbierając koni onyca wypławid do walki można co najwyżej paść. Dostajemy mamy wojowników o przeciwnych specjalnościach, są to m.in. ry-

ce, wojownicy, czarodziej, młot, do dzieła, chemicy itd. Każdy z nich ma swoje wady i zalety, a odpowiednie ich wykorzystanie zależy już od przyjętej przez nas taktyki. Każdej bitwy pod naszą komendą postaci możemy zmieniać zawód dowolną ilość razy, jednak należy przy tym pamiętać o ich odpowiednim wyposażeniu. Poza tym musimy nadawać naszym podwładnym określone umiejętności. Podczas do tego są punkty pracy. O to Was, którzy mają przyjemność grać w VANDAL HEARTS, pamiętajcie zapewne obowiązuje tam system rozgrywek. Już na pierwszy rzut oka widać, że programiści ze SQUARESOFTU czuli się z produktem KONAMI pełnymi górami. Należy do dyspozycji: pewien

wycinek taktu lip las, stany, zamek, meczary itp i rozstawiamy na nim swoich ludzi i zaczyna się gra. Każda postać może w swojej turze wykonać ruch oraz wykonać, np. zaklęcie lub użyć przedmiotu.

Podczas walki możemy dowolnie obracać kamerę dookoła pola bitwy, wygodnie podglądając jak oboczą. Grafika jest tu bardzo ładna i dobitnie wyeksponowane planyze, młotowe kolory oraz efekty świetlne. Wzrosty i rysy nieg. Zawsza także słowne sąpale wykonane muzyką, która wgrę odziera nie pasuje do gry. Szóste, to postać-gólnych utworów jest tak mało.

Genialnie dzieł jest FF TACTICS to jakby duży ładny rozbudowany i ujętowany VANDAL HEARTS. Później tę grę nie moge spać, bo do prostu nie mam na to czasu. Gonąc polecam.

Przebieg

Grafika 8

Muzyka 9

Grywalność 10

Ogólnie 9

Wydawca: SQUARESOFT
Producent: SQUARESOFT



TRZY GROSZE SZERYFA

Znowu SQUARESOFT pokazuje, że jest jedną z najlepszych firm tworzących gry. Głównym bohaterem jest młody szeryf, który walczy z przestępcami. Jest to jedna z najlepszych gier, jaką kiedykolwiek graliśmy. Jest to jedna z najlepszych gier, jaką kiedykolwiek graliśmy. Jest to jedna z najlepszych gier, jaką kiedykolwiek graliśmy.



Aljo

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

nie. Stojąc lekko na uboku i włączając się od czasu do czasu w naszą walkę, obserwujemy jak o „dobry” bułkę napastników. Następnie, ponieważ myślnego finału politycznego, kaszyczka zwiła uprowadzona przez jednego z naszych najbliższych przyjaciół. Właściciel gra rozpoczyna się na rok przed tym wydarzeniem, w akademii szkolącej przyszłych



ROCK&ROLL RACING 2 RED ASPHALT

[illegible][illegible]

"Mydła" nie placisz, to przeszedł w Deprowie Gliniany autobus jadący z dwunastu do czterech, więc na dwu tygodnie. Gdy po przyjeździe do chaty odzyskałem trochę, ale nie do końca, ponieważ Chłop, czy Ty myślisz, że każdego dwulecie bierze to trochę. Ciężko, co sędzi o tej sprawie.

[illegible]

Współpraca z R&D ASPHALT ma
na celu: poprawę jakości i
wydajności, a przede wszystkim
zapewnienie bezpieczeństwa
na drogach w Europie.
Kierując się tymi wartościami, R&D ASPHALT



TRZY GROŚZE SZERYFA



Mr. Solera

Wspomnianym opóźnieniem. To nie
Słucha, tak się podniecało i
wzrogiem, który to gwałtownie
uważa, że mianem poślizgu. Han
Wiem więc w podło ciała jak głupia,
miałam jechać łuski składowania,
chciał umocnić tylko po to, aby co
względnie na razie, a wszystko tylko p
to, aby PA. Różne w końcu ludzi

„Gdy dostałem całą „lewicę”, po-
starałem się ją przetranszować do swoich

puterowego i naty-
le m. wymażona
gre. Na, szarego
sable" - pomyśle-
li, ośmielił się po-
screen słuchać na
tytuł: obłęd. Uda-
nie m. w. w. w.
właż stulem się na



nie wiesz, czy są nocne strażaki. RA-
DING 2: RED ASPHALT, to nowa sie u
mie nie polozna na dywanach do chod-
ni, ktorego mi sama ostatnio pokazi-
la bezczes wist ydzy za moje lase.
Przemysly to. Jezosc tak mi pokazy-
lali zyl, a tak ci wstaj, ze sie zastaj
jesz nogom i polaczasz numer butow.
Na doboroda mnie, ze wazsed w moim
look na macho nosker „komedia”
Mikołaj Turowski

© 2004 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110

to modeling m. nadmuchać w tonabla

Graфика	5
Muzyka	5
Grywalność	5
Ogólnie	5

Wydawca: POLSKA GRAFKA
Dystrybutor: INTERPLAY



sko, które kosztuje wizerunek w postaci kłębów energii. Warto dodać, że autorzy postarali się o najwygodniejszą formę nagrania statusu gry przed trudniejszym etapem.

Na zakończenie kilka słów o muzyce. Właściwie nie zwróciłem na nią uwagi - mało przyciągające melodie mają być zadane nie uprzykrzać nam gry. Więcej na ten temat nie trzeba mówić.

ALUNDRA to bardzo ciekawa pozycja charakteryzująca się niezabawną fabułą i naprawdę dużą grąwalnością. Pewnie obawy będą dotyczyć konwencji gry, która może niektórym z Was nie przypaść do gustu. A niektórym może w ogóle zniechęcić do siebie. Mnie osobicie bardziej odpowiadają rozwiązania oferowane przez RFF i WILD ARMS.

Placówka



Grafika 8
Muzyka 5
Grywalność 8
Ogólnie **7**



DIGITEL

tel (033) 150-412, 123-650 w. 354

Bielsko-Biała ul. Cynlarska 34

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA GIER I KONSOL TV

Sony PlayStation
Nintendo 64
Sega Saturn



509
dotych



HURT I DETAL

m e r c e d e s

recenzje

ARK

Nasza przygoda rozpoczyna się kilka nacie dyktozu w reżymie 3D. W tym momencie zjawia się bohater, który ma za zadanie uratować świat. W tym celu musi pokonać wiele trudnych przeciwników i rozwiązać trudne zagadki. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele godzin rozrywki. Jeśli chcesz sprawdzić, jak gra wygląda w 3D, kliknij w obrazek poniżej.



Przygodówki to gry rzadko spotykane, za to cieszące się w gronie posiadaczy PlayStation 2 niezłym powodzeniem. Po całym dniu wydawnym BROKEN SWORD 2 przyszedł czas na ARK OF TIME, produkt mniej znaną firmy TRECISION.

Człech smiałek wybrało się na poszukiwanie zaginionego przedwieku. W tym celu musi pokonać wiele trudnych przeciwników i rozwiązać trudne zagadki. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele godzin rozrywki. Jeśli chcesz sprawdzić, jak gra wygląda w 3D, kliknij w obrazek poniżej.



AIR RACE



W tym grze masz możliwość wyścigów powietrznych. W tym celu musisz pokonać wiele trudnych przeciwników i rozwiązać trudne zagadki. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele godzin rozrywki. Jeśli chcesz sprawdzić, jak gra wygląda w 3D, kliknij w obrazek poniżej.

W tym grze masz możliwość wyścigów powietrznych. W tym celu musisz pokonać wiele trudnych przeciwników i rozwiązać trudne zagadki. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele godzin rozrywki. Jeśli chcesz sprawdzić, jak gra wygląda w 3D, kliknij w obrazek poniżej.

W tym grze masz możliwość wyścigów powietrznych. W tym celu musisz pokonać wiele trudnych przeciwników i rozwiązać trudne zagadki. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele godzin rozrywki. Jeśli chcesz sprawdzić, jak gra wygląda w 3D, kliknij w obrazek poniżej.

TRZY GROSZE SZERYFA

W tym grze masz możliwość wyścigów powietrznych. W tym celu musisz pokonać wiele trudnych przeciwników i rozwiązać trudne zagadki. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele godzin rozrywki. Jeśli chcesz sprawdzić, jak gra wygląda w 3D, kliknij w obrazek poniżej.



W tym grze masz możliwość wyścigów powietrznych. W tym celu musisz pokonać wiele trudnych przeciwników i rozwiązać trudne zagadki. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele godzin rozrywki. Jeśli chcesz sprawdzić, jak gra wygląda w 3D, kliknij w obrazek poniżej.

W tym grze masz możliwość wyścigów powietrznych. W tym celu musisz pokonać wiele trudnych przeciwników i rozwiązać trudne zagadki. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele godzin rozrywki. Jeśli chcesz sprawdzić, jak gra wygląda w 3D, kliknij w obrazek poniżej.

W tym grze masz możliwość wyścigów powietrznych. W tym celu musisz pokonać wiele trudnych przeciwników i rozwiązać trudne zagadki. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele godzin rozrywki. Jeśli chcesz sprawdzić, jak gra wygląda w 3D, kliknij w obrazek poniżej.

W tym grze masz możliwość wyścigów powietrznych. W tym celu musisz pokonać wiele trudnych przeciwników i rozwiązać trudne zagadki. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele godzin rozrywki. Jeśli chcesz sprawdzić, jak gra wygląda w 3D, kliknij w obrazek poniżej.

TRZY GROSZE SZERYFA

W tym grze masz możliwość wyścigów powietrznych. W tym celu musisz pokonać wiele trudnych przeciwników i rozwiązać trudne zagadki. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele godzin rozrywki. Jeśli chcesz sprawdzić, jak gra wygląda w 3D, kliknij w obrazek poniżej.



W tym grze masz możliwość wyścigów powietrznych. W tym celu musisz pokonać wiele trudnych przeciwników i rozwiązać trudne zagadki. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele godzin rozrywki. Jeśli chcesz sprawdzić, jak gra wygląda w 3D, kliknij w obrazek poniżej.

W tym grze masz możliwość wyścigów powietrznych. W tym celu musisz pokonać wiele trudnych przeciwników i rozwiązać trudne zagadki. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele godzin rozrywki. Jeśli chcesz sprawdzić, jak gra wygląda w 3D, kliknij w obrazek poniżej.

W tym grze masz możliwość wyścigów powietrznych. W tym celu musisz pokonać wiele trudnych przeciwników i rozwiązać trudne zagadki. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele godzin rozrywki. Jeśli chcesz sprawdzić, jak gra wygląda w 3D, kliknij w obrazek poniżej.

W tym grze masz możliwość wyścigów powietrznych. W tym celu musisz pokonać wiele trudnych przeciwników i rozwiązać trudne zagadki. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele godzin rozrywki. Jeśli chcesz sprawdzić, jak gra wygląda w 3D, kliknij w obrazek poniżej.

Grafika	7
Muzyka	6
Grywalność	6
Ogólnie	6
Producent: MNG	

magazyn 1998



7. DYNAMIKA I AKCJE

Zdecydowanie NHL '98 kładzie na łopatu całą konkurencję. Akcja są bowiem szybkie i dynamiczne. Wskazanie



do tak w prawdziwym hokeju. Królestwo przemieszczania się dyspozycyjnie, w szczególności na lodzie. Zdecydowanie dynamiczne, brutalnych starć, co doprowadza do jednej z najbardziej dynamicznych rzeczy w NHL '98 - bójki. Kierujemy się jednym z hokeistów i możemy pokazać czego się nauczyliśmy grając w TEKKENA. Widać nawet pociąg energii, jak w prawdziwych bójkach. Pozostałe hokeje wypadają gorzej. Dotyczy szczególnie wypadku to w WAYNE GRETZKY'S '98 - bójki często pokazuje się z przysłowiowym światłem, ale chyba nie o to chodziło w tej grze hokeja. Gła się w każdym



nie całym światem. Reszta tytułów na wiosnę nowego

8. ORYGINALNOŚĆ

I znowu zdecydowanie NHL '98. Potwierdzi się, że klimat, wybitność i tak tam rzeczy mają często wpływ na oryginalność, które tutaj jest naprawdę wspaniałe. Nie musimy oglądać słabej postawy ligi - w NHL '98. Reszta gier i satysfakcji ze strzelania bramki są naprawdę duże. Same gra wygląda tak ładnie i efektywnie, że czasem mogą

na nawet włączyć macieństwo i delikatnie się pokłonić hokejem w wykonaniu EA SPORTS. Przy tej produkcji wszystkie inne hokeje wydają się nudne i nieciekawe. No, chyba że ktoś uwielbia hokej w naprawdę ładnej oprawie i biega po WAYNE GRETZKY'S '98 - ten NBA JAM na lodzie jest nawet w starej zamienności pewnie osoby na jakiś czas - taka forma dość często w hokeju. Wskazanie energii i Reszta, jak już wspomnieliśmy, jest i pozostała

Dobra, a teraz spójrzmy na tabelę wyników

HOKEJE '98									
	GRAFA I ANALIZA	GRAFA I ANALIZA	GRAFA I ANALIZA	GRAFA I ANALIZA	GRAFA I ANALIZA	GRAFA I ANALIZA	GRAFA I ANALIZA	GRAFA I ANALIZA	GRAFA I ANALIZA
ACTUAL ICE HOCKEY	0	6	6	4	4	6	6	6	30
NHL BREAKAWAY '98	7	6	7	7	7	6	5	6	51
NHL POWERPLAY '98	6	4	4	6	7	6	6	6	44
NHL '98	9	9	10	6	6	6	9	6	68
WAYNE GRETZKY'S '98	1	4	5	5	4	5	6	7	37

No co, NHL '98 od EA SPORTS radzi? To gra zbliża się najprawdopodobniej do idealnej symulacji hokeja. EA SPORTS robi naprawdę wspaniałą symulację sportową na poziomie (choć, może za wysoki) FFY, która cugła hokej zaważa. Pewnie będzie się tezy. Wskazanie energii i Reszta, jak już wspomnieliśmy, jest i pozostała

48 & Mr. Scopus

STAR LITE

Wybór gier i sprzętu do Sony PlayStation

W naszym sklepie znajdziesz:

Przypomnij sobie Państwa gry w hokeju (wyświetl)

Wyświetl zamówień w naszym sklepie w tym samym dniu 15

ZA ZAMÓWIONE TOWARY PŁACA PAŃSTWO PRZY ODBIORZE

Nasze koloryzacje z cenami i opisami jest bezpłatny

WYSTARCZY ZADZWOŃC NA NASZ NUMER

LUB NAPISAĆ NA NASZ ADRES:

STAR LITE
UL. MINKUSA 6
45-508 OPOLE

!! MY USTALAMY NOWY STANDARD CENOWY NA UŻYTKOWE GRY !!

TIPS & TRICKS

WYNIKI
I KOMENTARZE
ZACHOWAJ !!!

A

AUTO DESTRUCT

Zapamiętaj grę i wojnę następujące klawisze:

↑ ↓ ← → ↵ L1, R1, R3
- aktywowanie CHEAT MENU

Tęcza podczas gry możesz wykonać następujące czynności, aby uzyskać ciekawą alfabetykę:

Krótki tryb gry: Pauza, L1 ↓ R1,
← L1 → R1

Matematyka: Pauza ← R1 ↑
L1 ↑ → R1 ↓ L1

Swiaty w 5: Pauza, ↑ ↓ ← →
→ R1, L1, R1, L1

Podróżując laser: Pauza R1 L1, R1,
L1 ↑ ↓ ← →

Wybór samochodu: Pauza ← R1,
→ R1 ← R1, → R1

Jazda na czas w New York City: Pauza,
L1, L1, → → ← ↑ R1

Jazda na czas w Tokyo City: Pauza,
L1 ← → R1 ← → L1

Jazda na czas w mieście: Pauza, L1,
← L1, R1, → R1

Debug menu: Pauza, ↑ ↓ ← →
□ L1, R1, R1, L1, □ ↓ ← →
↑

Wolność mota: Pauza ↑ ↓ □ L1
R1, L1 □ ↓ ↑

Prawie do następnej misji: Pauza,
□ □ R1, L1, □ ↓ L1, ↑

Dodatkowe dostawce: Pauza L1, □,
↓ L1 ↑ □ □ R1

Full tank: Pauza, L1, R1 ↑ □ ↓
□ →, R1, L1

Dodatkowa misja czasu: Pauza ↓
L1, L1, □ □ R1 ↑ □ L1

Mękalność: Pauza, L1 L1, L1, L1
← □ □ □ L1

Nieskończoność paliwa: Pauza, L1,
□ □ L1, □ R1, L1 ↑ R1 ↓ □

Dostępność wszystkich Time Trials:
Pauza, R1, L1, □ □ □ □ L1, □

Menu aszydek samochodów: Pauza,
L1, R1, L1 ↑ ↓ □ ↓
← □ R1

B

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

Dojdź do końca gry i znowu grać ponownie bez resetowania. Teraz przy wyborze postaci podświetli środkowe okienko górnego rzędu i trzymaj SELECT. Wśród zawodników pojawią się bossowie - Uranus i Master.

Marion Krupa z Nysy

BLAMI MACHINEHEAD

Na ekranie opisy wideo L1, □ L1, L1,
L1, □ □ □ □ L1, L1, □ □ L1, □,
L1, □ □ □ □

Teraz klawiszami R1 i R2 możesz wybrać potężny

Marion Krupa z Nysy

BUSHIDO BLADE

Aby zagrać jako boss Guan Assassin, skórz tryb Challenge innymi słowami, zabij sarkę przeciwników; samemu nie odnosząc śmiertelnych ran. Otrzymasz kontrakt z Guan Assassinem, a to oznacza, że możesz nim walczyć.

DGO z Opole

C

CASTLEVANIA

1. Kilka czarów opiera się na brzośnie prawa w prawo strzela.

↑ ↓ skos ↓ → → - □ lub □

← ← ← ↑ ↑ ↑ → → - □ lub □

← → ↑ ↑ ↓ - □ lub □

← → ↓ ↓ ↓ ↓ ← ← → - □ lub □

↑ (trzymaj dwie sekundy) ↑ ↑
→ → ↓ ↓ ↓ - □

↓ ↓ ↓ → → - □ - po zdobyciu SKILL OF WOLF

× ↑ ↑ ← ← → ↓ ↓ ↓
→ → → × - jako nietoperz

2. Bieży specjalnie dla BELMONTA.

Trzymając DOL WOLFF:
× × ↑ ↓ ↓ ↓ → → - □
× × ← → - □

3. Jeżeli chcesz uzyskać dostęp do odwróconego zamku (tę tem m in ewna potwory i dalsze części zabuły powiem) przez całą grę spotykaj się z Marią. Jedyną drogą do niego spotkania wyemaguj kulki wystrzału.

W przedostatnim spotkaniu odjedź się w lewą stronę, części zamku w pokoju, do którego prowadzi wąski korytarz napełniony kulemi. Aby się tam dostać, będziesz musiał zdobyć i założyć na siebie zbroję SPIKE BREAKER, potrzebując nożyczek. Znajdź się ona w dolnej prawej części zamku, za pominięciem w tym samym paragrafie camelo - przetrzymaj je pod postacią igły w nietoperza (tego nie polacie).

Aby spotkać się z Marią po raz ostatni, musisz w pominięciu z wielkim zegarem zakończyć dwa paragrafy - GOLD RING i SILVER RING (na pierwszym pisze „Wear clock”, na drugim „in tower”). Rozumiesz się wtedy podłogi i w nowo dostępnym pominięciu Maria da Ci okulary, umożliwiające widzenie rzeczywistości pominięciu rzucającej igły. Złóż ją, a w trakcie walki z RICHTER BELMONTEM użyjaj ułożonej się w powietrzu srebrną kulę. Podziękuj i obserwuj wydarzenia.

4. Aby grać jako łowca wampirów - RICHTER BELMONT po zrobieniu SAVE w odwróconym zamku, ty przed wejściem do pominięciu, w którym poprzednio była Maria, rozpocznij nową grę i jako wamp podziękuj RICHTER.

Po skończeniu gry rozpocznij nową, a jako imię wpisz AXEARMOR. Będzie występował jak AXE KNIGHT.

X-IV*Q - rozpocznij grę posiadając obrotowy współczynnik LUCK, lecz inne cechy będą bardzo niskie.

D

DIE HARD TRILOGY

Zapamiętaj grę i trzymając R2 wciśnij

→ ↑ ↓ □ - nieskończona energia (2 poziom)

→ □ ↓ ○ - 50 granatów i 50 pocisków (1 poziom)

→ □ □ ↓ - tryb grubasów (1 poziom)

↓ □ △ ↓ „Anioła Charliego” (1 poziom)

↓ ○ ○ ↓ △ ↓ - tryb szaleństwa (1 poziom)

→ ↑ ↑ ↓ □ → nieskończona amunicja do shotguna (1 poziom)

→ □ ← ○ △ ↓ 50 rakiet i 50 granatów (2 poziom)

DDO z Opola

DUKE NUKEM

Aby zwiększyć energię, normalnie jakikolwiek lub hydrant, podejść do niego tak, aby sprząć bieżącą wodę, po czym trzymać △

HIV

J

JET RIDER 2

Dotrzeć do wszystkich tras.

- w opcjach ustawić poziom trudności na MASTER i przejść ekran

- w ekranie 1 PLAYER nacisnąć X na L1 Drive, po czym wrócić do ekranu tytułowego

- nacisnąć ↑ ↑ ↓ ↓ → R2, R1, L2, L1 (musisz to zrobić w obrębie czterech sekund)

- w opcjach ustawić trzy okna na wylog

- w ekranie 1 PLAYER nacisnąć X na Wild Ride i wrócić do ekranu tytułowego

- nacisnąć ↑ ↓ ↓ ↓ → □ R2, L2 w czasie takim samym, jak wyżej

- w opcjach ustawić poziom trudności na AMATEUR i Turbo ON

- w ekranie 1 PLAYER nacisnąć X na BOMBER i wrócić do ekranu tytułowego

- nacisnąć ↑ ↓ ↓ ↓ →

← → w czasie takim samym, jak wyżej

- w opcjach ustawić poziom trudności na PROFESSIONAL i Turbo ON
- na ekranie tytułowym nacisnąć R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2 w czasie takim samym, jak wyżej

Wylog jako ENIGMA.

W opcjach ustawić poziom trudności na MASTER i 6 sekund na wylog. Teraz nie minie tytułowym poziom

← □ ↓ △ → ○ L1, R1 (zrobić to w obrębie czterech sekund). To samo możesz uzyskać do zaliczenia wszystkich dostępnych tras na poziomie trudności MASTER. Pojawia się też wtedy nowy stopień trudności - INSANE - lepsze nazwy autorzy nie mogli wymyślić, bo ten stopień trudności przewidywany jest dla prawdziwych mekkańców

Po wygraniu odpowiednimi postaciami pojawią się dodatkowe opcje

Opala	Złoty
odwrotność kamery	TECHNICAL
zrobić na kolbie	THE HUN
skok skokowe	STILE
super zwrotność	WAFER
super hamulec	WILD RIDE
kamera z przyspieszeniem	BLADE
niezłoty czarny	GADGET
niezłoty czarny Turbo	THE MAX
odwrotność kamery	LEAVE
brak rezerwy	BOMBER

M

MK TRILOGY

W opcjach ustawić kursor na Game Config i trzymając chwyt ↑, L1, L2, R1, R2, a następnie wejść do „3”

Ask Kozien z Poznania

N

NBA LIVE '96

1. Wejść do opcji USER SETUP i tam wpisać się jako „Secreta” - na dole ekranu pojawią się nowe opcje SECRETS, w której możesz wpisać i aktywować poniższe kody, które będą działały i zmieniały efekty np. ulepszenie zawodników w stroje z Hollywood lub uczynienie graczy niewidzialnymi

Seaweed, Szary, Freddy, Clock Home, Clock away, Eyes on, Mischief, Topie, Prisoners, Lizard, Reptile, Fire rock

UWAGA! Aby aktywować dany kod, wytyścić w menu SECRETS podświetlić opcję ENTER SECRET CODE, nacisnąć X, wpisać którykolwiek z podanych kodów i nacisnąć klawisz START

Aby zmienić opcje dla wprowadzone

go kodu, nacisnąć na niego i dać w lewo lub w prawo na joysticku, a po wpisaniu wszystkich kodów zrobić SAVE - nie będziesz musiał za każdym razem wpisywać ich od nowa

2. Jeżeli chcesz zagrać drugie ELECTIONS, na głównym ekranie nacisnąć kółko i wejść do ROSTERS, gdzie nacisnąć joystick na kółko i wejść do CUSTOM TEAMS. Teraz możesz wpisać jeden z następujących kodów: Mitten Coders, Mitten Enigma, Mitten Jokers, Mitten Punks, GA Campers, GA Testtubes, TNT Blasters

O

ONE

Kody (poziom EASY)

2. MUTOWIRIA
3. CONDOS, B
4. WISEBOB
5. CDSHGKTC
6. JXUWHGLD

Wirtualne baseny, Mixpower
Wybór postaci gry, Revyfeet

P

PANDEMONIUM 2

Nowy kod - wpisać NEVERDIE, aby uzyskać nieśmiertelność

R

RALLY CROSS

Na ekranie High Score wpisać się jako 00.000000 - opony w ogóle się nie ścierają

00000 - zwiększyć samochód (ważkie) - lepszy samochód
0000 - ogólnie rywalizacja, małe silniki
0000 - ogólnie rywalizacja, małe silniki
0000 - super przyspieszenie

S

STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

Nowe postaci.

1. Ukończyć grę na poziomie Jedi jako Luke Skywalker i Han Solo. Następnie skończyć jako Storm Trooper by uzyskać Storm Troopers

2. Ukończyć grę jako Darth Vader by uzyskać Imperators

Tyżby zbawiały Noddy i Fenix
Opracował: Kab, HIV i Cynelny

Three Rebels
1 1 1 1 1 1
Enlighten:
1 1 1 1 1 1
Manga:

JOHNY CAGE:

1 1 1 1 1 1

KARAKA:

1 1 1 1 1 1

GYRAN:

1 1 1 1 1 1

SONYA:

1 1 1 1 1 1

RAPID INK 31:

1 1 1 1 1 1

RAPID INK 31:

1 1 1 1 1 1

RAIN:

1 1 1 1 1 1

KITANA:

1 1 1 1 1 1

KAND INK 31:

1 1 1 1 1 1

KAND INK 31:

1 1 1 1 1 1

SCORPION:

1 1 1 1 1 1

SUB-ZERO INK 31:

1 1 1 1 1 1

REPTILE:

1 1 1 1 1 1

JAK INK 31:

1 1 1 1 1 1

JAK INK 31:

1 1 1 1 1 1

HELENA:

1 1 1 1 1 1

BEXTON:

1 1 1 1 1 1

LU KANG:

1 1 1 1 1 1

JAGG:

1 1 1 1 1 1

BREEVE:

1 1 1 1 1 1

KUNG LAD INK 31:

1 1 1 1 1 1

KUNG LAD INK 31:

1 1 1 1 1 1

SENKE (rebel):

1 1 1 1 1 1

WINGTIDE:

1 1 1 1 1 1

WOGEL:

1 1 1 1 1 1

WYAC:

1 1 1 1 1 1

SUB-ZERO INK 31:

1 1 1 1 1 1

STRYKER:

1 1 1 1 1 1

KABAL:

1 1 1 1 1 1

COND:

1 1 1 1 1 1

SHAO KANG:

1 1 1 1 1 1

WOTARD:

1 1 1 1 1 1

KINTARO:

1 1 1 1 1 1

Combo:

1 1 1 1 1 1

Feasibility:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 2:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 3:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 4:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 5:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 6:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 7:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 8:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 9:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 10:

1 1 1 1 1 1

KITANA

Feasibility:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 2:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 3:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 4:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 5:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 6:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 7:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 8:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 9:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 10:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 11:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 12:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 13:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 14:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 15:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 16:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 17:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 18:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 19:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 20:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 21:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 22:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 23:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 24:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 25:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 26:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 27:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 28:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 29:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 30:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 31:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 32:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 33:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 34:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 35:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 36:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 37:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 38:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 39:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 40:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 41:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 42:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 43:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 44:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 45:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 46:

1 1 1 1 1 1

KITANA

Feasibility:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 2:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 3:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 4:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 5:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 6:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 7:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 8:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 9:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 10:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 11:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 12:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 13:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 14:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 15:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 16:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 17:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 18:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 19:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 20:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 21:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 22:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 23:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 24:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 25:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 26:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 27:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 28:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 29:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 30:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 31:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 32:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 33:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 34:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 35:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 36:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 37:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 38:

1 1 1 1 1 1

Feasibility 39:

1 1 1 1 1 1

Combo:
HP HP HE, HE, 1 x HK
Fatality 1:
edgekick podciosa LP, RUN,
RUN BLOK
Fatality 2:
OWAS 2 p, 1 BLOK
Brutality:
HP HP HP, BLOK, LP HP HP,
HP, BLOK, LP HP
Super apparen:
RUN, RUN, RUN 2
Animality:
OWAS 2 p, 2 B
Friendship:
RUN, RUN, RUN, RUN 2
Selfality:
1 x 2 x HK

LUI KANG

High Kick:
2 p HP
Low Combo:
2 p LP
Flying kick:
p, 2 HK
Slapshot:
1 x 1 2 seconds
Combo:
HP HP BLOK, LX, LX, HE, LX
Fatality 1:
OWAS 2 p, 2 LX
Fatality 2:
OWAS BLOK 2 p, 2 B
Brutality:
HP LP HP, BLOK, LX, HE, LX,
HE, LX, HP HP
Super apparen:
RUN, BLOK, BLOK, LX
Animality:
edgekick podciosa BLOK 2 p
Friendship:
RUN, RUN, RUN, HP + RUN
Selfality:
2, 2 p HE

JADE

Emerging Kick:
1 p HP
Bombing (swallow):
1 p LP
Bombing (swallow):
1 p LX
Shadow Kick:
2 p LX
Heaven:
1 p LP
Star:
1 p LP
Combo:
HP HP HP LP LX, HE, HE LX, HE
Fatality 1:
OWAS RUN, RUN, RUN, BLOK,
RUN
Fatality 2:
OWAS 2 p, 2 p HP
Brutality:
HP LX, HP LP LX, HE, LX, LX,
BLOK HP HE
Super apparen:
1 p, 2 RUN
Animality:
OWAS 2 p, 2 p LX
Friendship:
2 p, 1 x HE
Selfality:
2 p 1 x HE

SHAYLA

Fireball:
2 p HP
Ground stamp:
2 p, 1 HE
Teleport stamp:
2 p
Combo:
HP HP LP HP HE, HE, LX, HE LX
Fatality 1:
OWAS HP 2 p, 1 p, p
Fatality 2:
OWAS 2 p, 2 p LP
Brutality:
HP LP, BLOK LX, HE BLOK

HE, LX BLOK LP HP
Super apparen:
2 p, 2 LP
Animality:
OWAS RUN, BLOK, BLOK, BLOK,
BLOK
Friendship:
2 p, 2 HP
Selfality:
2 p 2 p HP

KUNG LAD

Kick team:
1 p LP
Drive Kick:
2 p, 2 x HE w powrotu
Teleport:
2 p
Top spin:
p, 2 p, 2 p HP
Combo:
HP LP HP LP, LX, LX, 2 p HK
Fatality 1:
edgekick podciosa p, 2 p, 2 p HP
Fatality 2:
OWAS RUN, BLOK, RUN,
BLOK
Brutality:
HP LP LX, HE, BLOK, HP, LX,
HE, HE BLOK HP
Super apparen:
2 p, 2 p, LX
Animality:
OWAS RUN, RUN, RUN, RUN,
BLOK
Friendship:
RUN LP, RUN, LX
Selfality:
2 p p HP

SMOKE (robok)

Speed:
1 p LP
Teleport punch:
2 p LX
Ice/Fire:
OWAS 2 p, 2 RUN
Air throw:
BLOK w powrotu
Combo:
HP HP LX, HE, HP
Fatality 1:
OWAS 2 p, 2 p
Fatality 2:
edgekick podciosa RUN +
BLOK 2 p, 2 B
Brutality:
HP LX, LX, HE, BLOK, BLOK,
LP LP HP HP, BLOK, BLOK
Super apparen:
2 p, 2 LX
Animality:
OWAS 2 p, 2 p BLOK
Friendship:
OWAS RUN, RUN, RUN, HE
Selfality:
2, 2 p 1 HE

RIGHTWOLF

Arrest:
2 p LP
Arm apparen:
2 p HP
Projectile reflect:
1 p 1 HE
Shadow shoulder:
2 p LX
Combo:
HP HP LP 1 x HE
Fatality 1:
OWAS 1 p, 2 p HP
Fatality 2:
OWAS BLOK 2 p, 1 p, BLOK
Brutality:
HP HP HP, LX, LX, BLOK, BLOK,
LP LP HP HP
Super apparen:
RUN, RUN, BLOK
Animality:
OWAS 2 p, 2 p
Friendship:
RUN, RUN, RUN, 2
Selfality:
p, 2 p, 1 LP

SINDEL

Fireball:
2 p LP
Fireball w powrotu:
2 p, 2 LX
Levitite:
1 p, 2 HE
Screen pull:
2 p, 2 HP
Combo:
HK HP HP, LP, 2 p HK
Fatality 1:
OWAS RUN, BLOK, BLOK, RUN
+ BLOK
Fatality 2:
edgekick podciosa RUN, RUN,
BLOK, RUN, BLOK
Brutality:
HP BLOK LX, BLOK, LX, HE,
BLOK HE, LX, BLOK LP
Super apparen:
2 p, 2 p LP
Animality:
OWAS 2 p, 2 p HP
Friendship:
edgekick podciosa RUN, RUN,
RUN, RUN, RUN, 2
Selfality:
RUN, RUN, RUN, 2

SIRIAC

Fireball:
2 p LP
Teleport:
2 p HP
Levitite slam:
1 p 1 HE
Combo:
HP, LX, LX, 2 p HE
Fatality 1:
OWAS RUN, BLOK, RUN, RUN,
HK
Fatality 2:
edgekick podciosa 2 p, 2 p, 2 p, 2 p,
BLOK
Brutality:
HP HP LP BLOK, HE, LX, BLOK,
HP LP LX, HE
Super apparen:
RUN, BLOK, RUN, RUN, LX
Animality:
OWAS 2 p, 2 p LX
Friendship:
2 p, 2 p HE
Selfality:
2 p, 2 p HP

SUN ZENG JIN 21

No Kick:
2 p HP
Ground freeze:
2 p LX
Slide:
2 p, 2 BLOK + LP + LX
Combo:
HP HP LX, 2 p HE, 2 p LX
Fatality 1:
OWAS 2 p, 2 p, HP
Fatality 2:
OWAS 2 p, 2 p HP
Super apparen:
2 p, 2 p HP
Animality:
1 p 2 p LP
Friendship:
2 p, 2 p LX
Selfality:
2 p, 2 p LX

STRYKER

Low grenade:
2 p HP
High grenade:
2 p LX
Tranzen hit:
1 p LP
Tranzen throw:
2 p HE
Goo:
1 p HP
Two grenade (low):
2 p HP, 2 p, 1 LP
Two grenade (high):
2 p, 2 p, 2 p HP

Combo:
LX HP HP LP
Fatality 1:
OWAS 2 p, 2 p BLOK
Fatality 2:
OWAS 2 p, 2 p LX
Brutality:
HP LP HE, LX HP LP LX, HE,
HP LX, LX
Super apparen:
OWAS 2 p, 2 p HE
Animality:
edgekick podciosa RUN, RUN,
RUN, BLOK
Friendship:
LP, RUN, RUN, LP Brutality 2 p,
p 1 HP

KASAL

Eye open:
1 p HP 1 p w powrotu
Ground Kick:
1 p HP
Spice dash:
1 p LX
Combo:
LX, LX, HP HP HP, HP 2 p, LX
+ 1 p HP
Fatality 1:
OWAS RUN, BLOK, BLOK, BLOK,
HE
Fatality 2:
OWAS 2 p, 2 p BLOK
Brutality:
HP, BLOK, LX, LX, LX, HE LP,
LP, HP LP LP
Super apparen:
BLOK, BLOK, BLOK, HE
Animality:
OWAS HP 2 p, 2 p
Friendship:
edgekick podciosa RUN, LX,
RUN, RUN, B
Selfality:
RUN, RUN, LX

GORD

Teleport stamp:
2 p HP
Head spin:
1 p, 2 HE
Fireball:
1 p LX HP
Tank:
2 p LX
Laugh:
2 p HE
Tank:
2 p LX
Fireball:
1 p, 2 p LP
Hammer:
1 p HP
Shoulder slam:
2 p LP
Shadow leap:
2 p HP

SHAG KARR

Laugh:
2 p HE
Tank:
2 p LX
Fireball:
1 p, 2 p LP
Hammer:
1 p HP
Shoulder slam:
2 p LP
Shadow leap:
2 p HP

MISTARO

Grab punch:
2 p HP
Teleport:
2 p
Projectile:
p, 2 p HP

KUNYARO

Teleport stamp:
2 p
Fireball:
1 p, 2 p HP
Grab and punch:
2 p HP
Tank:
2 p LX

KONIEC

RESIDENT EVIL 2

Na mapkach lokacje dostępne dla LEONA numerowane są kolorem CZARNYM, zaś pomieszczenia po których poruszać się będzie CLARE, kolorem ZIELONYM.

RESIDENT EVIL 2 - LEON

"You once again stepped into the world of survival horror", czyli zwiastun z **RESIDENT EVIL 2**. Na doświadczonego gracza informacje podstawowych. Podobnie jak w czynie pierwsze, stary gry można zapisać tylko i wyłącznie za pomocą maszyny do pisania. Przyjemnie jest, że wymagana jest także posiadanie przedmiotu o nazwie Ink Ribbon. Tyle jednak chodzi o wykonanie



swego. Energie odzyskujemy przy użyciu apteki (F. Aid Spray) bądź roslin. Przy natury działają na trzy grupy - zielona, czerwona oraz niebieska. Krawiec zielona dolega sly blycimy i moze je leczyc na zoba, a takze z roslinami czerwonymi i niebieskimi. Czerwone są poskazywać bezużyteczne - za nabieška skaz jako antytek-

cy. Po drodze będniesz jednak musiał stawić czoła sporej ilości przeciwników, z których nie wiadziad czemu każdy będzie próbował Cię dopaść.

Znajdujemy się w głównym holu kołnieszu (1), gdzie praktycznie rozpoczyna się właściwa gra. W pokoju nr 2 znajdziesz swojego policjanta, od którego dostaniesz kartę dostępu do znajdującego się w holu komputera (Silicon Key). Udać się do lokacji nr 3. Przechodząc się korytarzem (4) uważaj na spadające z sufitu krawce, policam użyć strzelby (skol-gun). Będąc w sali odpraw (5) podejdź do znajdującego się na zapleczu kominka i

użyj zapalniczki (lighter). Zabierz klejnot (Red Jewel) a następnie przejdź na drugie piętro (schody są obok ciemni - pok. 6). Niedaleko schodów (7) znajdziesz portek, a po jego lewej i prawej stronie dwie stacje. Przetwórz je na wyłączenie niepoje w ten sposób, aby były obrócone plecami do ściany. Zabierz drugi klejnot (udaj się do biu- ro STARS (8), gdzie spotkasz Clare. Napierw jednak włącz jedyną z nich monetę (Uscom Medal). Wróc teraz do głównego holu (1) i użyj minuty przy staraj łowienie. Z uzyskanym kluczem przejdź do pokoju nr 9, gdzie znajdziesz korbę (Crank). Z korbą użyć przy użyciu przedmiotem idź do biblioteki (16), dwu- ga piętro. Schodami wejdź na trzecie piętro i nie wchodząc w drzwi obyd-

wschodniej stronie. Przechodząc przez taras możesz dobrać drabinę, ale Twoim celem jest pozabicienie (12). Znajdujemy się we wschodnim skrzydle budynku. Schodami w lokacji 13 zejść niżej. Uhh, ciemna przestrzeń, można odetchnąć świeżym (11) powietrzem. Z pokoju 14 weź pokrętkę (Nerve Handic), a następnie idź go w pobliżu palecego się halo-pierśc, co załatwi problem ognia blokującego dostęp do lokacji 15. Właśnie zostawione znajduj obydwa członowie klanu Red Jewel. W zamian dostaniesz królewską wtycz-

kę, nie zapomnij też o zabranu klucza. Zewnętrzny schodami (18) zejść do 17-etn, znajduję się tutaj sejf (kod to 2226), skąd weź amunicję. Teraz udaj się do pokoju przeszukaj (18), gdzie znajdziesz kolejną wtyczkę, tym razem w kartalce wstę- ży. Jest tu także zwój kabla, którego możesz użyć w celu zablokowania drzwi, np. w korytarzu 20. Przysiadł coś na odwiedzenie policyjny archiwum (13), skąd będniesz mógł przejść do pokoju 2, gdzie czeka na Ciebie kolejni kłuc, tym razem do korytarza (19) którego sponiewas jest lokce 20. Zejść do podziemi. W korytarzu 21 znajduje się zejście do kanalu, idź tam, jeżeli chcesz nagrod ston gry. Będąc zainteresowany powinn Ci jednak lokaja 22, gdzie znajdziesz pięć profekciów, używamy je kolejno w następujący sposób: góra, dół, dół, góra. Teraz kolej na lewą, tam obaczysz się byc- będnio pomocy pewną d- damie. Następnie w kolejce czeka wężenie (24), którego jedynym lokatem jest wnętrze z zaniłowienia. Ben. Zabierz

Manhole Opener i idź go w pomieszczeniu 25. Daj kusi w pięć pięcie kławy. W pokoju 26 znajduje się drzwi otwierane za pomocą wtyczek udających figury szachowe, jedyną nam niestety brakuje, ale wychodząc z tego pomieszczenia dostaniesz szersze pokolenie kłosem. Ady. Szary jest to bładztwo z oznaczeniem 27. Tam ustaw kłosek oraz

skrzyni w taki sposób, aby po wypł- menu dolu wodę stonoweli one do Ciebie pomoż na drugie stonę. Zabierz kłuc z wódc do Leona. W miejscu są postać zejź do zaprzęgający młym chłodem Inzupczarni (28), skąd zabierz czerwony kartę kodową (Red Card Key) dając Ci dostęp do szroponi (29). Ubrojony i niebezpieczny udaj się z powrotem na posterunek, a konkretnie do pokoju 30 oraz 31 (pierwsze pię-



Police Station 1P

tyczne odgrywa. W tym miejscu wstąpi i jęć (1) i się rozpocznie. Półob-

Po rozpoczęciu gry zacznij biec przed siebie aż dobiedziesz do sklepu z bronią, którego właściciel dzierży w rękach potężnego kłoguna. Po nagłym ataku grupy zombielików będzie można tu być broni zabrac. Posuwając się dalej nie da się na dojść do posterunku poli-

cji balkon. W miejscu, gdzie wieszak po zabijaniu nie-podłogi znajduje się wlepek. Jego naciśnięcie uaktywni przykła na poszczególnych szafkach. Dwie pierwsze kłocąc od lewej przesuń w prawo a następnie zabierz wtyczkę w kartalce górze. Porównaj wejdź na wyższe piętro, tym razem do lokacji z mechanizmem zegara (11). Ułóż korbę, spowoduje opuszczenie schodów. Zejść do biblioteki i wejdź drzwiami po-

Dostaniesz kryształ (Red Jewell). Udaj się teraz do baru S T A R S (8). Z szafki po prawej weź G (Launch), idź po lewej i pod plekaniem leżaj naboso. Z baru Chciał się też jego dziennik. Dostaniesz go, że uścisł się on do Europy. Zaberz też medal (Unicorn Medal). Gdy będziesz wychodził, wyciągnij się fakt. Odbierz go, a otrzymasz Mail to Chia. Włóż się teraz do głównego hoku (11), aby włożyć medal do ciężaru przy tuższej fontannie. Otrzymasz w ten sposób specjalny klucz (Speed Key), którym otworzysz poligone asphum (8). Zaberz starych Patrol Report, a także, po sprzedaniu przesuwając stojaka, kłódkę (Crank) i idź teraz na górę, do biłokatu (10). Po drodze spotkasz małą dziewczynkę oraz nieco większego zombiego. Droga ukończona, ale powrót już niedługo nie. Zabić skurczył się i biegać dalej. Następnie się na Leonie, od którego przecież otrzymasz krótkoradkowy. W biurze obok, znajdując się naboso zapalając. Użyj wyrzutu, a będziesz wrocie. Wyjdź teraz do biłokatu.

Skorzystaj ze schodów po prawej, po czym otwórz drzwi prowadzące na innych. Połącząc kłódkę, trzymającą Ci drogę do pomieszczenia z zegarem (11). Korzy (Crank) użyj w kwiatach w tym otworze (Square Hole), a opuścić schody prowadzące na podziemie. Już wchodził tam jednak, tylko wróć do biłokatu. Gdy już będziesz na miejscu, to idź kułastemu, aby cię prosto, aż do lewej się pod sobą podłoga. Obiekt scheniet po prawej, uaktywniając właz, po czym w ten właśnie sposób poprzeczając, znajdując się obok, czyli tak samo jak u Leonie. Otrzymasz kamenną książkę (Secretary's Diary A). Wyjdź na korytarz z rozbitym helikoptrem, a starym przez balkon (13) idź schodami na dół, aż do maszynowni (14). Waż pokręć Nalwa Handla i kłódkę (Row Gun).

Szybko wróć na dół (13), gdzie po prostu odciągnij wodę, aby tym samym ugasić płonący ręk. Zaberz naboso i idź obok dynamy i zgłoś się.

Obok wraku helikoptera. W przylegającym pokoju z rzeźbami (15), użyj owych kryształów na popiersiach, dzięki czemu zyskasz kolejny fragment kamiennej układanki (Blue Stone). Zaberz też klucz (Diamond Key). Zjedź potem na dół, korzystając z zewnętrznych schodów (16). Możesz zabrać rośliny.

Na kominach (17) pójść zwycięzcy czynności. Kiedy ustrzelisz kilku zombich otwórz także sejf, z którego wydobędziesz mapę i naboso. Zabić kłódkę znajdując się także żyłowane rólne. Idź teraz korytarzem do sali przesłuchań (18) i zaberz ze stołu przewód (Cord), a z szafki kolejny kamień (Eagle Stone). Do przyległego pomieszczenia nie możesz wchodzić (ale możesz). Biegaj podłogę do magazynu (19), by zapamiętać się w film i wywołać obok, w 81, bomby (Plastic Bomb) oraz strzał (Bow Gun Bolt). Qwertz też drzwi do pomieszczenia obok (2), a będziesz miał



Sever D1



Sever B1

Sever B2



West Factory B1



West Factory B2

też się z kłódką zaberz przy okazji detektor, który wciągniesz z pleśnią. Na sekundę zapnij. Przywłaszczając możesz też sobie iść do Leonie (Wiem, że Leonie oraz naboso walczy w pobliżu szafki). Otwórz drzwi prowadzące do hoku (11) i wyjdź przez nie. Idź teraz do korytarza z włosem helikoptera, gdzie, koło zniszczonych drzwi, podkaszysz

bombę. Wyjdź w powstałą wyłazę. Znajdziesz się w burze szafki policy (20). Po krótkiej z nim konwersacji, udaj się w głąb jego nazydency, aż do pomieszczenia z kominami (21). Zapal światło i porównaj z dziewczynką, zaberz też leżący na stole pamiętnik (Secretary's Diary B) oraz wyrwij spray z kulka. Włóż teraz do baru (28), a gdy nie zastaniesz szafki, zjedź obrót za jego biurkiem. Ułamek tam znalezione kamienie (na szkieł dwiś oraz wód ze stołu kluczy (Heart Key), od z łonek pamiętnik (Secretary's Diary B). Możesz teraz otworzyć drzwi ekspozycji (29) i kłódkę

separu. Daję się kłódką z szafką wybranych drzwi (22), a gdy dojdiesz do (29) i starym zależającym, użyj kłódkę (Cord). Później zjedź po schodach.

Zabić پای, a następnie udaj się maszynowni (23) gdzie odpowiednio zależając pokręć kłódkę, dół, górę, górę, dół, przywrócić naboso. Zapamiętaj się również w leżącą obok mapę. Na per

[illegible][illegible]

Spółnik Sherry Witc zastanawia się w uściskach, a onowcy są typa przystoj. Wiedzi, że to jest (Miel to the Chell) i zędy wrędy. Admistracja zapłaciła za chwył. (Długo to on jednak nie parzę. Zjyżł na dół po drabnie. Spółnik zastępnik namiętnego gościnie. Jeśli go pokorasz, wróc po Sherry. Razem idzie przez ścieżkę do laboratorium jedyn, przez drogę. Obezwładnia jednak spóźnił po odpływie, a my znowu będziemy zmuszani kierować. Włosami. Połobnyż zętem do drzwi. Włosami zębomęgi. Uczestny łaskotał. Włosy. Uwaga na światło. (P) Powinno dotrzeć do składu. Śmieć, zły. Złoty szteżer medalion. Włof Medal. Po upadku. Skład. Skład. Proszę. Proszę.

Jako Ciena bęgni, aż dotrzesz do
metalowych drzwi. Zanim wejdziesz.

zabierz roślinę. Znajdziesz się w sto-
lowie, pozbawij rzeczy leżące na stole,
przełączaj szafki. Stawiam się po-
siedziećm fakcją (Sewer Manager Fast,
sprawy oraz nabożym. Wytrycham
otworz stajowe drzwi, a gdy zapadnie
po ciemnie, zabierz emulację z półek.
Wróc teraz na górę. Zjedz aleksosorem
na dol. Idź w lewo, weź wiszącą na ścia-
nie mapę (Sewer Map). Złóż w lewo,
bądź razem. Idź na dol. Złóż (Dol), a nowo

dziś nabije
Uważając na
pyłki, dojdę
do pomieszcze-
nia z bieżni-
mą GSI. Po-
rozumianą z
Panią Doktor,
po czym
ogład rube-
dy musi po-
giettem (Wit-
ke Handel).
Gdy przejdzie,
podnieś go z po-
wrotem. Igo
piłyda się
półmisi fun-
lam GSI długi

sta odpocząć. Usiądziej, prowadził budynek z górną częścią mającego swiatła, a gdy znajduje się ona w postaci przerw - strzał. Wracaj szybko do rozprawy! Sherry (33), zabierze młodego Włosa Medzi i idzie na górę. Przechodzi przez most, po czym skieruje się w prawo, do martwego mechanika. Zauważysz się w pomieszczeniu (Sever) Młodego Sherry (33) medyka (Eag Medzi) Bagna i sta przeto, ar do wewnątrz. Użyj kłosa, a bieżnia może być do drabiny i do pomieszczenia z paralem odciążającym dopływ wody (34) i wzdłuż dwa medyka. Wzdłuż przez nowo dostawę drzew Tędy dostaniesz się do kolegi (35) Włosa i zwrócić i wzdłuż do wesołości.

Przeszukaj korytarze, a znajdziesz nową broń oraz rośliny. Skorzystaj z drabiny i wyjdź na górę. Złapaj naboje, po czym idź do pomocy. W kabine maszynowego znajdziesz klucz (C Panel Key). Użyj go na zewnątrz, przy panelu sterowania. Zjedź na dół.

Po dość wyczerpującej walce, do-
trzesz w końcu do laboratorium Sher-
ry jest niestety zamknięta, musisz
węc zrobić dla niej odtrutkę. Z pomocą
D&B weźmiesz nabój. Skłaniasz do ac-
cji

gatu moły (37), a stamtąd do skrzydeł zachodniego (38). Waż! karty rejestracyjne (User Registration), a dowiesz się, że można się załogować bez hasła, pod nazwą GUEST. Waż! też instrukcje (Lab Security Manual). Waż! zapytanie (Amo - B O W gata). Jeśli chcesz, to możesz skorzystać z porośniętego szyć wentylacyjny. Dostaniesz się wtedy do pokoi (39) za spór lotów nabor. Nie ma tam jednak jedynak sobie!

140) Istar do skrydła wschodniego
[42] lata, w amfiteatrum laboratoryj-
nym, trzynaście elementów pasażera
(Fase Case). Gdy umieszczą go w ma-
szynach kabł, otrzymasz główny bież-
niopłuk (Main Fan). Złóż, nie wyje-
dzaj nigdy [37], a przywrócić zasilanie
[22] naprawy do elektryczności drzew
wschodniego skrzydła [14]. Złóż [22] drze-
wo na 99 i idź se do sąz i montowni
[42]. Wasz stary mapa. Biegły takt, aż
do laboratoryjnym [43], gdzie bieżniacz-
kie korytarze (Rab Card Key). Wyjdź
stąd, i znowu spotkasz Pana Doktor-
a. Umieść wizerunek o samolocie auto-
strady. Włacz się program auto-
strady [47] ztem do potęgi z kolo-
rami [44], rąbki osade, i komputer
oczyszcz z larw. Złóż se jako GUEST
wznowisz znowu znowu odpocząć pociąg

Brzoza taras do zachodniego skrzydła wjeżdża do sali konferencyjnej 143. Zaparkuje się w MOjowym składowisku, pojeżdżając na stróżówce (Vaccinal Cart) oraz naboją. Pojeżdżając wzdłuż aktywatorów (Activator V.A.M.), po czym wjeżdża panel (V.A.M. System Console). Zbiór surowców (Ressource Vaccinal) idzie na do laboratorium 143, gdzie odpowiadają na substancję „dopiewisto”. Przy okazji przebiega obok panelu mych drzew 148 i używa MOj. Idzie jednak dalej. W laboratorium 143 z antenami umieszcza w maszynie do symulacji (Simulateur Synthesis Machine), w której przy-


...a otrzymuje gotowe odrzutowe (Vaccinal). Brzoza taras do panelu mych drzew 148 i dalej do windy awaryjnej 147, w której znajduje się linie i używa na pewno? strona. Powodzenia!

85. Złotycentennialny jedyne planytrójsopisane dla Leona i Clara. In mianu dalszy dalszy ambo



FINAL FANTASY VII



Młoda dziewczyna nie miała kumplek, w 1977 to nie było. Jedynym jej kolegą był... kot. Kiedyś, w 1977, to nie było. Jedynym jej kolegą był... kot. Kiedyś, w 1977, to nie było. Jedynym jej kolegą był... kot.

Nie było to jednak zwykłe spotkanie. Przecież to nie kot, ale...
 W końcu to kot, ale...
 W końcu to kot, ale...

Scenariusz

Część I - Młodość

Pracownik post. Cloud wraz z Barrettem przyjeżdża do Aeris, doświadcza doświadczeń, poznaje przyjaciół, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Po doświadczeniu miłości, Cloud wraz z Barrettem przyjeżdża do Aeris, doświadcza doświadczeń, poznaje przyjaciół, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Pracownik post. Cloud wraz z Barrettem przyjeżdża do Aeris, doświadcza doświadczeń, poznaje przyjaciół, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Jedną z osób, które Cloud spotyka, jest Aeris. Ona jest...
 Cloud spotyka Aeris, która jest...
 Cloud spotyka Aeris, która jest...

Po przyjeździe Cloud wraz z Barrettem przyjeżdża do Aeris, doświadcza doświadczeń, poznaje przyjaciół, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Po doświadczeniu miłości, Cloud wraz z Barrettem przyjeżdża do Aeris, doświadcza doświadczeń, poznaje przyjaciół, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Pracownik post. Cloud wraz z Barrettem przyjeżdża do Aeris, doświadcza doświadczeń, poznaje przyjaciół, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Część II - spotkanie z miłością

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

Cloud, w końcu, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto, wchodzi w życie, poznaje miasto.

opisy



opisy

54

100

1

Capitol V - na pódscy

Capitol Hill : International Climate

© 2006 The Authors
Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd

Jeżeli nie dojdzie do satysfakcjonującego porozumienia, przepadają one na rzecz państwa i jego mieszkańców. Może to być niebezpieczne dla państwa.

Ca se dăde mână - dăruia lașul Hinguenen a țării și se dăruia țării și el. Cum se vede
revela Saphire. Așa primea la țară țara și se vedea la țară.

Właściwa forma anglijskiej literatury, której przewagę w Anglii przejęła po śmierci Jonsona, nie oznaczała jednak, że wiersze wyłożył, jak w innych literaturach, pod znakiem dekadencji. Też i inne nie miały podlegać wierszom nie doświadczonej wyjątkowością i młodością. W literaturze angielskiej, w której wyjątkowość nie była wyjątkowością, nie było wyjątkowości. W literaturze angielskiej, w której wyjątkowość nie była wyjątkowością, nie było wyjątkowości. W literaturze angielskiej, w której wyjątkowość nie była wyjątkowością, nie było wyjątkowości.

MATERIA

SUMMON MATERIAL

jętelinek polega na przywoływaniu cięniętych go-
tów. Złakowych wyjętek przeciwnie na plonow-
może zostać uruchomiony maksymalny po-
dł parametru Magic polski. Wyszczególniamy nastą-

ChocoMag - slaby stat typ; Wind převážně mírný; Stop - Růž go uzrál
 1980 - 1981 Chocobu se rozvíjel, se zraje, uvažoval odhodlání, věnovat

Shank - sloby stek, noga i dr. Podrazumeva od Priscili za umreženje bez

Arty - skłoty stali typu Five. Pozostałości po jedynym: twarzą na strachu.

Ramoh - słaby atak typu Lightning. Zwiększ się w porażeniach do 40% w Gold Source (wzrost z wczesnej)

Trận - slabý státek; **tuou** - Earth; **ty** - ranach; **neatou** - w; **Chou** - w

Dobry – w przypadku „Nimfalek”⁷ przenieśliśmy się z kolei powodujący natychmiastową śmierć większość z nich, w przypadku kosa mamy do czynienia z średnią mocy statem Rycerski Łaty w stylu w Shing Manson (Mabuhani).

Levaran - stał typ: Walec (przydany na „opłowe” montaż) Nagoda du
Yulia z zakończenie wał w pogotwie filozofii

Sahamut - staż tygi nonverbalnej image nie należący do żadnego typu, np. **Final**. Patematyści po czerwonym analu w *Temple of Anubis*.

Kyrie - stał łączony typów Lightning, Ice, Fire + Earth. Odkrywa się jako czerwony, poruszający się punktik w Sleeping Forest

Almanach - silny znak tygi. Hoły świąteczny zwisające przedwioś, "kapucynem". Aby go uzyskać, należy najwcześniej zerwać 100 w garstce prochu na obszarze łowiska łowców pokonanych najdalej na prawo (stwierdził, następnie dostać się do chwały polenika, a powrócić z nim na świątyni obciąża tajemnicę tygi), skierować go nim na wschód. W końcu dobiegło się do polenicy, w której polenicy twierdziła w niej tylko szumnie się Almana.

Neo Bahamut - mico sinuata versus Bahamut. Tracing the Whirlwind Mass

Phoenix - stał typu Frie z jednolitym przesłaniem do życia matwych członków grupy. Łaty przy jej taneczki, gdy po silnej walce wypłose się z tego świata

Regulace: silný stisk tvrdý Wind. Do malého věku v Ancient Forest.

Behemut Zero - najniebezpieczniejszy z Behemutów. Choć wysiłkiem całej najbliższej Huty materiałowa może mieć podobny do Behemuta I.

Notatki - stał typ nie-elementalnej polaryzacji z oddziaływaniem przewodnika szeregowej Polesi, Tadek M. Słupski, Słonec, Cofnięcie, Słonec i Słonec. Znajdując się w zafascynowaniu samolotem Główny

Knights of Round - ten najświetniejszy summoring to trymaczokodony stak sprężyny wzięty z obręczy przyczołnow. Małymi są rajpny jakawymych stak wysoko 130000 HP. Luty w psaki na niezamczony na mapie wyspa (odm. 000000)

Marek Sumion - matka zezwalająca na przypływanie nieograniczoną ilość
i ilość dowolnego i walek wymienionych potworów. To samo postępowanie jak w
przypadku pozostałych maszyn Masek

INDEPENDENT MATERIALS

jest nawiązana od innych, a jej
cełkowicie polega głównie na
wzroście. Dopuszczalne jest

HP Full. Drogowa doł energia Zysowa: proszę przekazać do NCB.

1499 *Ph. affinis* nearctic and 1500 *Ph. affinis*

Speed Plus • 2004/2005 • 1000 cc • 120 hp • 120 mph • 1200 cc • 120 hp • 120 mph • 1200 cc • 120 hp • 120 mph

Magic Plus - zwęźszyć Magic! Łączy w sobie przewiewność z miękkością Sierozymnych na obszar wciągającego snogu. Wzrost do 100% grubości.

Luck Play – wpleść Luck, czyli czerpiąc zadowolenie z Critical Hits, co może spowodować wypłatę x10. Do zaliczenia na Farmie of Ancients.

Źródło: opracowanie na podstawie danych z rocznika 1998, Główny Urząd Statystyczny.

Całun 100%: pozwala postać na spotkaniu zalem w odpowiedni na stali-gracownika. Można wygrać na wylosach. Chociaż:

Long Flange - nowy typ słupki z połową sztywności bieżącego. Dzięki prowadnicy i tylnemu ramieniu grupy kół na tylny rząd przenosić on umożliwia również ruch boczny. Ład.

Prof. Dr. sc. dr. Zvezdana Stanić stanz@ptt.rs, www.zvezdana-stanic.com

Energy Life - Zintegrowane zarządzanie energią i bezpieczeństwem.

Emery Anety - działanie przeciwne do Emery Lubi. Magnolia na wyłogach Chocobó

Wszystkie wyprodukowane przez nas napoje są 100% naturalne i bezkwasowe. Dzięki temu nie powodują one uszkodzenia szkła zębiny. Do kupienia od właściciela Chocabo Ranch.

1H⁺ + γ + 1H⁺ → zmienna liczba parów elektron-pozyton z pulsatorem energii magnetycznej (np. 5000 H⁺, 400 H⁺ zmieniają na 400 H⁺ 5000 H⁺). W zależności od oddziaływań między cząstkami powstają 3 efektów:

Info Plus: Zwiększa liczbę publikacji dotyczących danych porażonych w walce z chorobą AIDS do dwóch na tysiącach pracowników nauki. Do lipca na Włocławsku zmarło 2000 osób.

Call Plus - dzwoniąc bezpłatnie do numeru obsługi klienta
po włosku: Na Wender Square za 1000 GP

Fig. 10. Zmiana długości kołowego przekroju maszynki w stosach danej osoby (również maszynki typu Command): osaz. zamienia zwykły stak na stak typu Stash All. Można znaleźć w Northern Cross.

MAGIC MATERIA

Wprowadzając do wzoru stałą α wyrażającą siłę oddziaływania między węzłami, otrzymujemy:

[illegible]

COMMAND MATERS

© 2006 The Authors
Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd

[illegible]

ENEMY SKILLS

TECHNIQUE LIMIT BREAKS

11

TEST PADÓW



Oto, jak to wyglądało, nie. Aż mi się wydało, że jest to jakiś inny rodzaj gry. Przecież ja nie mam potrzeby, żeby to było coś, co jest dla mnie. Przecież ja nie mam potrzeby, żeby to było coś, co jest dla mnie. Przecież ja nie mam potrzeby, żeby to było coś, co jest dla mnie.

SONY CONTRA



No, zaczął właśnie od standardowego peda. Jak pad jest zapakowany, tego flamać nie bede. Niepiste ze to kilka słów o wyprofilowaniu tego cacka. Pad ten jest wyprofilowany elegancji - wprost wlewa się w ręce, pasuje do ręki idealnie. Zauważyłem kształty mogą być bardzo miło wyglądać. Palce układają się na nim bardzo wygodnie - po dłuższym czasie spędzonym z padem w ręku nie odczuwa się ich przecięcia. To niewątpliwie plus tego urządzenia. Na pedale nie można znaleźć żadnych dodatkowych klawiszy, to po prostu standard bez żadnych bajerów. Wszystkie klawisze widać się bardzo miękko, przyjemnie, klawisze START i SELECT są rozmieszczone w łatwo dostępnych miejscach, a klawisze funkcyjne L1, L2, R1, R2 nie wadzą. Całość konstrukcji widać się bardzo solidnie, mój osobisty pad spadł z biurka kilka razy, uderzył się (sami o sobie), był gładki, kopany i pusty - nie ma się nie stało. Kabel jest wystarczająco długi - 210 cm to dużo. Ogólnie jest to konstrukcja bardzo dobra, choć czegoś tu jeszcze brakuje.

CONTROL STATION



Po wyjściu tego peda z pudełka okazało się, że jest - nieco kanciasty. Hm, nie przeszedłem się zastanowiłem i poczułem łaskotanie garci z pociętych kołach (co czyniłem w przypadku każdego peda bardzo niechętnie). Ale zacząłem miło od początku. Firma Logic 3 - producent - wydaje na rynek całą rodzinkę tych pedów, a każdy wzbogacony o jakiś dodatkowy bajer, ale po kolei. Wspomniana właśnie karta najbardziej daje się we znaki w grach wydających na nieważkiach, w których to wszystko zależy od siły z jaką dzierżysz peda, zalewając go potem okropnie. Najbardziej okropnie pocięty "fakem", które podpierają całą konstrukcję podczas naprężenia. O pierwszym wyprofilowaniu w przypadku tego peda nie mogę się rozprawić, więc sobie dzieję. Rozmieszczenie klawiszy START i SELECT jest nieco udurowione, tymi kciukami trzeba wykonać ruch, którego nie zna przeciętny użytkownik. PSX'a posiadający jeden pad dotyczący do konsoli - jest zbyt duży, oczywiście ruch. Klawisze funkcyjne L1, L2, R1, R2 chybą są na dobrą sprawę, bo jakieś takie wydłużone na tym pedale. Oj, niewygodnie to korzystanie. Korzystałem kiedyś ze wygodnie dobrze, natomiast klawisze T, C, X, K zdenerwowały mnie bardzo, gdyż trzeba je wciśnąć bardzo głęboko, oczywiście jest to proceder niezwykle niewygodny. Szary kolor peda jest w porządku, za to długość kabla nie (145 cm). Pad ma jest wyposażony w jakieśkolwiek dodatkowe funkcje - o, zwykły głoś. W pudełku nie znalazłem instrukcji obsługi, ale na szczęście nie wygląda on zbyt kosmicznie i na pewno bym go nie pomylił z wyłączeniem. Ogólnie jest to pad toporny, choć wyglądający na bardzo solidny, mało przydatny w praktyce. Ogólnie firma Logic 3 ma zaskoczenia.

PS GAMEPAD 8



Ten pad jest już zupełnie inny niż poprzednie, poza tym firmę InterAct. Najbardziej jest jednak to, że został nieco lepiej wyprofilowany niż poprzednie peda, choć na każdym przypadek do grzywu nowi nieprzepracowani nieprzepracowani i poprzedzający go przed. Bardzo dziwnie mnie trochę brzydził, z którego zostały wykonane wszystkie klawisze - są białe i trzeba je mocno wcisnąć, aby dostać tam głowę powyżej. Niebył to celowa perspektywa. A na dodatek strasznie balansując podłogę woskane i odłamek. Krzyk obłąkać się niewygodnie, to samo z klawiszami T, C, X, K. Za to bardzo przyjemnie ułożone zostały klawisze L1, L2, R1, R2 - dobry profil, pod kątem, lekko wystające z konstrukcji, po prostu super. Z kolei klawisze START i SELECT są trochę za duże i nieco kanciaste. Co bardzo dziwnie, to bonusowa funkcja Auto-Fire - niezastąpiona przydadł każdego właściciela magashootarów, ale trzeba wspomnieć, że ten przycisk przesuwa się bardzo ciężko, stawia opór nie całej lewej ręki, moza po pewnym czasie się wyrobił i na pierwszy rzut oka to by być wszystkie możliwości tego peda, ale, ale. Lubię wyrażać opinię doświadczone, tożar zryłem peda, "pod spódnice" (czy to Słotki) i uziarem (dziękuję) dodatkowy przycisk, nie było bardzo tajemniczy, bo nie opisany. Z pomocą przytężył instrukcja, która znajduje się w pudełku i co się okazało - ano okazało się, że jest to przycisk SLOW MOTION i tak powinno być, że SLOW MOTION znajduje się pod spodem konstrukcji, gdyż jest to funkcja wystarczająca miło używać przez garncowników, aaby przycisk je wykonywający schował głęboko. Co do konstrukcji, to wspieranie tylko, że jest to powolniejszy strzałek popiera, ale i to dobrze. PS GamePad 8 wygląda na solidną konstrukcję - wszelkie upadki z biurka nie zakłóciły jego pracy, co ochroniło mnie od strasy głowy. Pad jest w kolorze szarym i kabel łączy sobie aż (111) 240 cm.

Właż z nastaniem wry konsol, porównano wprowadzić jak nowy standard kontrolerów, oczywiście takich, które by można dzierżyć w łapkach przez całe dni i nase non stop, a na dodatek funkcjonalne i po wyrażeniu popędu z różnymi basami, a konarsz (czyt. użytkownicy PaCa) cofnąć się nieco w kierunku, popływając na klawiersze nien, jak tu sobie poradzić z zalewem garsk na Sonieka, skoro każdy gracznek gier wymaga specyficznego ro-

dziżu sterownia, a poszczególne gry wymagają spacjiowego kontrolera, aby użytkownik w pełni docenił jej walory. Jednak nymek jest tak ciężki, że chronię wieszko do rowu. Oj, w tym momencie bym się na chwilę zastanowił, bo co nagle to po diabie. Kontrolerów jest tyle, że można śmiało powiedzieć, niepotrzebnie, w końcu klient czeka a nie producent, jak się czasem temu dźwiękowi wydaje. Dzięki uprzejmości firmy Multi-Styk z Warszawy dane mi było te-

stować kilka jogasów znajdujących się w szerokiej ofercie tego firmy. Za wszystkie pojmy dziękuję w imieniu całej redakcji PS4 EXTREME.

Abym sytuacja była bardziej klarowna, muszę obracić jakiś punkt odniesienia, którym mogę się sugerować. Bardzo lubię standardowy joystick SONY, tena węgę nie jęgi konsolę i jak, jak się będy, męły przankowane pręsn męły pędy, to będnęcie mogli osędn samę.

PS PROPADA

Ten kontroler podziałemowej konstrukcji nie różni się od PS GAMERPAD 2. Te same klawisze, tak samo wyprofilowany, ten samo kolor, ta sama długość kabla, ale w oczy rzuca się od razu to, co się znajduje na froncie kontrolera - 9 dodatków, przycisk SLOW MOTION i Auto-Fire. Tak, będnę do ten pad róbdoło ma. Po pierwsze, Auto-Fire jest bardzo przydatną funkcją, a jeśli jeszcze nie czujemy stopnia regulacji prędkości, to już wielokrotnie megashooters będą w niebie, choć i tak zawsze będzie używał elastycznie, najwyżej opór. Klawisz SLOW MOTION (tym razem umieszczony normalnie) także posiada 3 rodzaje prędkości do wyboru. Na - w końcu 9 dodatków, które potęgią niebędę ogłupić w nocy - bardzo ładnie. W pudełku znalazłem instrukcję, tym razem nieco bardziej obszerną. Chwała producentowi za to.



STATION MASTER

Station Master to trzeci joystick z rodziny Logic 3. Jak zapewne łatwo się domyślić, ma bonusowe klawisze, lecz nie są to funkcje RESET i TURBO, lecz SET i SLOW. O ile funkcja SLOW nie jest przydatna, bo i do czego, to funkcja SET pozwala na dowolne skonfigurowanie pade. Całkiem miłe. Oczywiście diody stoją zawsze na wysokości zadania i skrupulatnie świecą, gdy trzeba. Szkoda tylko, że ten pad jest tak toporny. Cóż, ładnie wyglądają te świeczące diody nocą, w ciemnościach, ale nie zasługują na te kolejny punktik, dlatego Station Master otrzymuje taką samą notę, jak poprzednik. Długość kabla wynosi 140 cm, brak instrukcji.



PS SUPERPAD

SuperPad można określić jako „kolejny PS PROPADA i PS GAMERPAD 2”, z tą jednak różnicą, że nie dodano do niego żadnych bajatów - wprost przeciwnie, odebrano mu wszystko - nie ma funkcji SLOW MOTION (nie straconego), nie ma funkcji Auto-Fire (o, to już gorzej), a także zadane, diody na nim nie świecą. Oczywiście wyprofilowany jest tak samo, jak PS GamerPad 2 i PS ProfPad, czyli całkiem nieźle się go trzyma. Jest to zwykły pad dla tych, którym nie są potrzebne żadne bajaty i nie bawią ich migające diody, bo w końcu pad służy do grania, nie do oglądania. Cechą, która z powodzeniem pozwoli odróżnić ten model od wszystkich innych, jest jego kolor. Otóż tak to sobie wymyślił producent, że plastikowi sędzi koloru (bardzo ciemno-szary, i muszę przyznać, że posunięto to z pewnością miało służyć temu, aby pad rzucał się w oczy na półkach sklepowych, co zapewne nie się udało, ale niezbyt peszą do koloru konsoli). Długość kabla wynosi niepełna 160 cm. W pudełku nie znalazłem instrukcji obsługi. Cóż mogę więc napisać na temat tej konstrukcji, chyba tylko tyle, że jest to pad przeciętny.



DUAL SHOCK

TEST

Gdy SONY wypuściło na rynek swój pierwszy aparat analogowy Itest w PSX-EXTREME K2 wydawało się, że już nic lepszego nie można wymyślić. Idealne kształty, większe rozmiary pędzi, większe i w Japonii modelek i w końcu dwa analogowe manufaktury sprzeczne, że grało się na nim bardzo ciekawie.

Tym bardziej byłem ciekaw nowego modelu tego państwa, który to SONY zamierza wypuścić łącznie moment na europejskim rynku.

Ci z Was, którzy chcieli test pierwszego peda, zapewne pamiętają, jak „jansem” był tym nowym komputerem. Wydekelo im się, że jest on tak zaprojektowany, że żaden inny jopad na świecie już z nim nie konkurował. Środkiem tak idealnie tylko do czasu, kiedy go tak pierwszy zagrzałem na Dual Shocku, wtedy to też od razu zmieniłem swoje zdanie na korzyść następcy.

Przeważa różnica znacząca w odsetku w ocenie ich wielkości przez **DUAL SHOCK** i zrost zmienny z powrotem do wielkości związanego jądrowa i 10; zmienny obawiam się najbardziej. Pierwszy jądrowa analogowy **SONY** ryzyk jest szczególnie w Europie tak duże opnie własne dzieło temu, że mi dłużej niż, przez co lepiej było w domach. Olsz w celu Jępotyżności było to jednak zbyt duże straszenie, gdyż mają one miejsce od nas dłużej niż, gdyż im się w nich powoli, w dalszej wielkości, w dalszym, że powiem, żyję, nie były jeszcze inwestycje, co było

ne obecnie. Tęcza z pewnym takim niepoko-
jem wzięłam po raz pierwszy odpisywać
popyd do rok 1947. Anna Paryczy?, by po
chwili stwierdzić, że to jest właśnie ta wiel-
kość, która odpowiada mi najbardziej. Do-
szło nawet do tego, że starym analogiem
nie potrafię już tenar grać, gdyż wydaje mi
się, że na moim zbiegu duży

Wzrost ze zmianą wielkości pędu zmniejsza także wartość momentu. W pierwszym przypadku były one lekko większe, tak aby było dobrze ze na nich ułożyć.

Tępo robiono je lekkie wygięcie, z grubości ok. 1 mm, twardość gumy, dzięki czemu niemal idealnie odwzorowując się do kształtu kół, było ono idealnie dopasowane do wygięcia niemal idealnych parzystych dardowskich kół, posiadało tak samo jak oryginalne wszystkie poręcze, z wyjątkiem oczywiście kolorystycznym.

ryb analogowy, które to
został bardziej „wzro-
st” w obszarze, dopie-
czem budując go me-
chanicy przełączył
przynajmniej
przełączył
START lub SE-
LECT, to mło-
część, ma-
w poprzednim
roku

...niezmiernie, nie przestając być atrakcyjnym z samymi wyzgodami, które towarzyszą opozycji. Wzrost starych polityków, a nie nowych, jest nieuniknionym elementem polityki w Polsce. Wzrost starych polityków, a nie nowych, jest nieuniknionym elementem polityki w Polsce.

laru dadyi eraz znanowca
zobaczajacemu jego wiatni

Aaaargh! To jest właśnie to, na co czekałem najbardziej. O to grając na japońskiej wesołej pierwszego pacia analogowego z wibracjami byłem w sódymm niebie czując w rękach drżenie spowodowane takim graniem, jak ACE COMBAT z czy TOBIA z, to tenet, po rozegraniu kilku wyścigów w GIRAN TURISMO na Dual Shocka stwierdziłem, że tamto wprawdzie przypomina trochę bezczelność, słabe brzytanie, a nie jakieś konkretnie wstrząsy odczuwalne na nowym pacie

Dwa 3 Hook posiada dwie oddzielne siłnice wibrujące, które wytwarzają różne częstotliwości dźwięku – gędy gływa niemal między palcami podąża gdy To trzeba po prostu samemu poczuć, żadne słowa nie są w stanie opisać tego cudownego uczucia. Uwaga: że 3 Hook po raz kolejny odwołuje kwestię zniekształceń roboty. Dział

perwszy jedyne dostępne
był produktem doskona-
nym to Dual Shock
jest od niego o wie-
le, wiele lepszy, do-
długo też ciekawym z
mistrzostwami
na premierę tego
cudnika w Europie.
a wraz z nim najlepszy
jak na niego wykony-
wano: jego właściciel
mógł grać GRAN TURISMO
SWR! (wznowio 20 lat-
dostępnym niedługo)



DEVASTATOR

TEST

Ze czarów gdy miałem Amgę, nie powiedziałem jak można grać na jaypadzie, tylko spode łba patrzył na dziewczynki, którzy używały joysticków. Mnie wydawało się, że mam się, że opisywany poniżej jay, o grze na nazwie *Demolition* (Quick Shot), kupię z własną, na przykład; wolę, da własnego użytku i z własną pensją III Co mnie do tego słowno? Spiesz z wysłać...

Głównie bardzo niskie ceny (około 80 zł) na petkiel. Drugą rzeczą, która mnie przyciągnęła, było zastanowienie oświekłego palenka - obrotowego palenka, na którym znajduje się wszystkie (i!) przytulne - czarne podstawowe nie bardzo duże, wieloletnie jednak nie dorównujące jakościowo średnio-wyższym (zob. PSK EXTREME #5). Niezwykle interesujące, że każdy z podstawowych przytulców posiada swój osobny (i!) Anulof. Wspomniany obrotowy palenka nie bardzo udaje i całkiem oryginalny basz.

zależności od charakteru gry i przeciwnika grać można go sobie dowolnie ustawiając (okolo 300 stopni). Nie wiesz czemu, ale producent nie skusił się tutaj na grzmiące obrotowizy, kumula galki, co jest wbrew nie używanie jej po prostu przeciw Słodka, byłoby to naprawdę coś. Sama galka sprawdziła wzięta wafel, była nie konicznie jest obrotowa, ale czy to nie co dożarć - nie wiem, nie lubię jednak, gdy zmiata mikroszybów są gumy (nie nie tyła). Na pochwale zasługuję bardzo duża kabeł połączeniowy, masyw okolo 3 metry. Kolory-

stylu joycejskie prawie identyczna jak przy
głównych, sandomskich podłożach. A nie jak
cyfrowe malowidło. Joycejskie posiada pięć
półprzekładów i dźwięk dobrze brzmi się
słuch, a jednak ciężko go trzymać go na
kciuku, co jest od niego kwestia czasu.

Wydaje mi się, że ja-
kiś ktoś już bardzo
teżnik (czyli
umiegawczy) ze
sciekaniem
drogą, a nie
stac po ra wy-
stępek rzędu
półtora milio-
na, to Dewista-
tor jest bardzo
dobry athena-
bowa

After: 

BUTLE ARENA KOSZINDEN

Scenariusz: Mr. Sclera • Złoty i realizacja: Laki Wypięcia w tym zrealizował: Aju, HIV, Mr. Sclera, Pienek



Widzimy dwóch panów, jeden z nich ma w ręku butelkę. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.

16-V
Age 8
Blood: NOA
Species: Fero
Weapon: Rifle, Pistol, Shotgun

Sehaya
Age 40
Blood: Red
Species: Fero
Weapon: Gun, Knife, Sword

PLEASE SELECT YOUR FIGHTER



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.



Widzimy, że jeden z panów jest trochę pijany. Widać, że jest to butelka z octem. Widać też, że jeden z panów jest trochę pijany.